

číslo 10 ■ říjen 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč ■ 38 Sk

score

magazín počítačových her

recenze
návody
tipy&triky
novinky
poster

hRA MĚSÍCE

TIE Fighter

recenze

AEGIS
Urban Strike
IMPOSSIBLE MISSION 2025





AMIGA CD 32

Multimediální 32 bitový systém založený na procesoru Motorola 68EC020 s taktem 14 MHz, grafika na bázi AGA čipů (24 bitová paleta barev), kompatibilita s Amigou 1200. Operační paměť 2MB zajišťuje chod i nejnáročnějších her. Systémová podpora přehrávání běžných audio CD, CD+G znamená 100% využití zabudované CD mechaniky.

Speciální modul pro dekompresi dat MPEG-I umožňuje plynulé přehrávání video disků v kvalitě S-VHS. Díky kompatibilitě s nižšími modely počítačů Amiga je dnes na trhu široká paleta software včetně disků pro předchůdce CD32 (CDTV). CD 32 lze připojit na běžný televizor anténním nebo video vstupem, samozřejmě je stereo výstup toužící po spojení s vaší Hi-Fi věží. Expanzní slot umožňuje přestavbu CD 32 na plnohodnotnou Amigu 1200. V ceně CD 32 je jedna hra na CD-ROM, ovladač, video kabel, zdroj.



7990.-
jedna hra v ceně

ŠIROKÁ NABÍDKA HERNÍCH TITULŮ

7 Gates of Jambala
Alfred Chicken
Alien Breed
Beavers
Brutal Football
Bubba'n Stick
Burning Rubber
Cannon Fodder
Castles 2
Chambers of Shaolin
Chaos Engine
Chuck Rock 2
Chuck Rock 1

D-Generation
Dangerous Streets
Dennis
Deep Core
Disposable Hero
Diggers, Dracula
First Fortse
Genesis
Elite II - Frontier
Gunship 2000
Humans I & II
James Pond 2 Robocod
James Pond 3-Oper

Labyrinth of Time
Liberation
Lotus Turbo Trilogy
Mean Areas
Microcosm
Morph
Nick Faldo
Nigel Mansell's World
Champ
Overkill
Pinball Phantasies
Pirates Gold
Psycho Killer

Reach Out for Gold
Seek and Destroy
Sensible Soccer
Sleep Walker
Summer Olympics
Surf Ninjas
Town With No Name
Treasure in the Silver Lake
Trivial Pursuit
Trolls
Whales Voyage
Zool 2

V PRODEJNÁCH

PRESTO CS

Polská 15 (metro A nám. J.P.)
120 00 Praha 2
Tel.: 02/6275250, 02/8257484
prodej i na dobírku

PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640
na dobírku neprodáváme



Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258
prodej i na dobírku

score

magazín počítačových her

Vydává:

ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou MAXIM,
spol. s r. o.

Šéfredaktor:

Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:

Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:

Dr. Vladimír Henzl (CPT. VLADA)
Martin Dvořák (UVULA)
Tomáš Vápeník (TV)
Petr Bulíř (PETER LEE)

Externí spolupracovníci:

Lukáš Hoyer (LUKE)
Maxim Krušina (MADMAX)
František Fuka (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Jiří Frkal (JFK)
Irena Formánková (IRENA)
Petr Borský (PENGUIN)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (ČERV)

Adresa redakce:

SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava:

your **ARTillery**
spol. s r. o.

Sazba-lito:

Maxim

Tisk: ČTK-REPRO, Praha
REAL TISK, Praha

Distribuce:

Hana Bohatá
tel: 02 / 87 92 53
fax: 02 / 87 97 23

Distribuce pro SR:

KON TIKI
tel.: 095 / 622 84 35

Cena jednotlivého výtisku:

30,- Kč; 38,- Sk

Předplatné:

Roční předplatné 360,- Kč
(včetně speciálního vánočního
čísła zdarma). Objednává se
zaplacením složenkou typu C na
adresu: SCORE - PŘEDPLATNÉ,
Krupkovo nám. 3,
160 00 Praha 6.

Do zprávy pro příjemce na
druhé straně složenkou uveďte
od kterého čísla chcete SCORE
dostávat. Předplatné se auto-
maticky prodlužuje na další
rok, není-li 6 týdnů předem
vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek
povoleno Ředitelstvím pošt
Praha pod č. j. 1386 ze dne
20. 6. 1994
ISSN 1210-7522



EDEN



DOOM 2



MYST



TIE FIGHTER



HELLCAB



AL-QADIM



VIRTUA RACING

rubriky redakce

3

obsah	3
úvodník	4
hitparáda, komentář k hitparádě	5
interview: Jak to vidí Nick Pendrell	6
preview: Dragonstone	7
novinky softwarového trhu	8
čtenářská soutěž	31
klasika: Nether Earth	32
paňanský zákysník	48
techbox	49
hardware The Tokyo Toy Show	50
lidová tvořivost: Hlava Kasandry	51
úvaha: Doom byl, je a bude	58
CD-ROM: Blyštivé placky	60
poslední soud	62
dopisy čtenářů	64
kultura: Kinologie	66

recenze

10

hra měsíce: Tie Fighter	12
Impossible Mission 2025	14
Alien Legacy	16
Dark Legions	18
The Ultimate Pinball Quest	19
Valhalla and the Lord of Infinity	20
Zool 2	21
Hocus Pocus	22
Ishar 3 The Seven Gates of Infinity	23
FIFA International Soccer	24
Elfmania	25
European Champions	26
AEGIS Guardian of the Fleet	28
Hellcab	29
CD3	30

poster

34

Legacy of Sorasil, Gremlin	34 - 35
----------------------------	---------

návody

37

Dark Half - I. část	37
The Elder Scrolls: Arena - dokončení	38
Lands of Lore - I. část	42
Al-Qadim - The Genie's Curse - II. část	44
Ultima Underworld - I. část	46

sega

52

Preview: Urban Strike	52
Virtua Racing	53
Super Street Fighter 2	54
Aero the Acro-bat	55
Tipy & triky	56

ÚVODNÍK

Vážení čtenáři

Gratulujeme vám. Právě držíte v ruce zatím nejlepší číslo časopisu SCORE, které doposud vyšlo (s výjimkou těch devíti předchozích, ty byly taky super - red.). Skutečně, sami se o tom záhy přesvědčíte.

Roztrhali bychom se pro vás.

Uděláme všechno, co vám na očích vidíme. Je to naše práce. No jen si to vezměte od začátku - nelíbilo se vám volné místo ve SCORE 1? Zaplnili jsme je. Nelíbilo se vám množství reklam na firmu VISION? Odstranili jsme je. Chtěli jste více stránek? Přidali jsme je. Chtěli jste kvalitní plakáty? Vylepšili jsme je. Chtěli jste soutěž? Vymysleli jsme ji. Chtěli jste komentovanou hitparádu?

Komentujeme ji. Chtěli jste recenze a návody na starší hry? Napsali jsme je. Chtěli jste mírumilovnější zrůdy na obálkách? Zmírumilovněli jsme je (pro náročné anti-satanisty - dnešní obálka ze hry TIE FIGHTER má v pozadí postavu DARTH VADERA a ne satana či dokonce čertíka Bertíka) a už na příští obálce bude zcela obyčejný ČLOVĚK, hrdina hry REUNION.

Jistě, může se stát, že vám něco na našem časopise vadí. Třeba problémy s jeho vycházením. Ach ano... vypadá to, jako by se v naší zemi stávalo železnou tradicí, že všechny počítačové měsíčníky mají problémy právě okolo letních prázdnin. Jistě bychom mohli vše vysvětlovat dopodrobna a vy byste to zcela jistě pochopili. Neuděláme to ale a uvidíme, jestli nám budete nakloněni i nadále.

Jedno je jisté - SCORE, tak jak je znáte nikdy vycházet nepřestane, tím si můžete být jisti. Považujte tohle všechno prostě za jednu z dětských nemocí mladého časopisu. Takové spalničky nebo neštovice.

Plané...

Proč je tedy tohle SCORE konec konců vlastně nejlepší? I když k vám přišlo

v jiném

termínu, než jsme

původně plánovali, je tady všechno, po čem pařanovo srdce touží, co si přeje a čím žije.

Nebudeme nijak výrazně sumarizovat naši dosavadní práci, protože si šetříme dech na číslo dvanácté, které bude tak fantastické, že pravděpodobně nevyjdete z údivu.

Přesto si ale řekněme, že jsme již do desátého čísla nacpali všechno (většinu z toho), co jste si kdy přáli (většina z vás, pro pořádek) - báječný úvodník, nejaktuálnější hitparádu, rozhovor, preview na bombu DRAGONSTONE, která vytře zrak všem rádoby-obdivovatelům DARKMERE (SCORE 9, 79%), vyčerpávající novinky plné báječných obrázků, ze kterých oči přecházejí a co teprve ty hry pane! TIE FIGHTER, pokračování slavného X-WINGu, ve kterém Lucasarts vrací úder rebelům a jiným destabilizujícím žvlům (ale nebojte se, Lucasarts připravuje i hry X-WING II a DARK FORCE, ve kterých to Impériu zase nandáme!), IMPOSSIBLE MISSION 2025, ve které se na monitory AMIGY vrací osmibitová akční legenda ve strhujícím provedení, ALIEN LEGACY - totální futuristická strategická hra a naprostý výsměch nemastnému-neslanému REUNIONu (SCORE 8, 68%) a hromada dalších. Záplava titulů pro AMIGU - THE ULTIMATE PINBALL QUEST, VALHALLA, ELFMANIA i pro PC - ZOOL 2, AEGIS či HELLCAB. Nezapomněli jsme ani na klasiku, ve které si přiblížíme legendární hru NETHER EARTH na nezapomenutelném SPECTRU. Plakát LEGACY OF SORASIL se vám bude po našich simulátorově laděných (F-14, 1942 a OVERLORD) určitě extrémně hodit. Bezúčelné nejsou ostatně ani návody - DARK HALF, tolik požadovaný návod na jednu z nejproblémovějších her LANDS OF LORE, stejně požadovaný návod na legendární hru ULTIMA UNDERWORLD i pokračování THE ELDER SCROLLS: ARENA a AL-QADIM. Co víc si můžete přát? Myslíte že nic? Omyl!

Všechna další přání jsou splněna v následujícím zákysníku a techboxu. Nechybí ani pohled do domácí kuchyně, tentokrát na ATARI ST/FALCON scénu a originální českou hru HLAVA KASANDRY. Bez zajímavosti není ani sekce SEGA, kterou jsme od tohoto čísla pojali poněkud odlišným způsobem, doufáme že k oboustranné spokojenosti.

Jak jsme si slíbili, budeme do SCORE čas od času zařazovat zajímavé prvky, úvahy a podobné kousky. Dnes máme hned dva takové - předně absolutní (skoro) rozbor hry DOOM, který si vzhledem k popularitě tohoto trháku o sebe vyloženě říkal a vyčerpávající výčet a komentáře k titulům pro CD-ROM, perspektivní to zařízení budoucnosti. Nechybí ani přehled posledních her nazvaný velice výstižně a vtipně Poslední soud a oblíbené dopisy a kultura. A neříkejte, že se nelepšíme!

Říjen je měsíc, ve kterém dáme létu definitivní sbohem a potom, co si pustíme pár draků a odfoukneme Babí léto, se vrátíme domů z pozdních mimosezónních dovolených. Dostatečně se připravíme na zimu - nakoupíme dostatečné zásoby trvanlivých potravin, zamkneme dveře, odpojíme telefony, přivážeme se k židli a začneme hrát svoje oblíbené hry. Nutno přiznat, že jich je požehnaně. Současné množství her však není zdaleka nic proti boomu, který nás čeká okolo vánoc, a tak nezapomeňte - nejen, že na přelomu letošního roku oslavíme jeden rok existence SCORE, ale hlavně se nezapomeňte před vánoci odvázat ze židle a sehnat si nové hry pod stromeček. I když nás čekají bomby jako INFERNO, UNDER A KILLING MOON, THE 11TH HOUR, DUNGEON MASTER II nebo SYSTEM SHOCK, neměli bychom zapomínat ani na ostatní neherní radovánky.

Ale proč to pořád připomínat - každý je strůjcem svého osudu ne?

SCORE

PC



- | | |
|----------------------|-------------------|
| 1 TFX | OCEAN |
| 2 DOOM | ID SOFTWARE |
| 3 PRINCE OF PERSIA 2 | BRODERBUND |
| 4 BATTLE ISLE II | BLUE BYTE |
| 5 ULTIMA VIII | ORIGIN |
| 6 FALCON 3.0 | SPECTRUM HOLOBYTE |
| 7 MORTAL KOMBAT | ACCLAIM |
| 8 FRONTIER | KONAMI |
| 9 LANDS OF LORE | VIRGIN |
| 10 CIVILIZATION | MICROPROSE |

hitparáda

score



PC CD-ROM



- | | |
|------------------------|----------------------|
| 1 MEGARACE | SOFTWARE TOOLWORKS |
| 2 BATTLE ISLE II | BLUE BYTE |
| 3 TFX | OCEAN |
| 4 MAD DOG MCCREE | AMERICAN LASER GAMES |
| 5 MYST | BRODERBUND |
| 6 THE LAWNMOVER MAN | SALES CURVE |
| 7 THEME PARK | BULLFROG |
| 8 WHO SHOT JOHNNY ROCK | AMERICAN LASER GAMES |
| 9 MICROCOSM | PSYGNOSIS |
| 10 DRACULA UNLEASHED | VIACOM |

- | | | |
|----------------------|----------------|-----------|
| 1 TIE FIGHTER | VIRGIN | PC |
| 2 ALIEN LEGACY | SIERRA-ON-LINE | PC |
| 3 ISHAR III | SILMARILLS | PC |
| 4 IMPOSSIBLE MISSION | MICROPROSE | AMIGA |
| 5 BATTLE ISLE 2 | BLUE BYTE | PC CD-ROM |
| 6 ROBINSON'S REQUIEM | SILMARILLS | PC |
| 7 DRAGONSTONE | CORE | AMIGA |
| 8 TFX | OCEAN | PC CD-ROM |
| 9 ELFMANIA | RENEGADE | AMIGA |
| 10 OUTPOST | SIERRA-ON-LINE | PC CD-ROM |

AMIGA



- | | |
|-----------------------|------------|
| 1 CANNON FODDER | VIRGIN |
| 2 BENEATH A STEEL SKY | VIRGIN |
| 3 APOCALYPSE | VIRGIN |
| 4 HEIMDAL 2 | CORE |
| 5 THE SETTLERS | BLUE BYTE |
| 6 ISHAR 2 | SILMARILLS |
| 7 HIRED GUNS | PSYGNOSIS |
| 8 HERO QUEST 2 | GREMLIN |
| 9 K 240 | GREMLIN |
| 10 BUBBA'N STIX | CORE |

SEGA



- | |
|--|
| 1 SUPER STREET FIGHTER 2 |
| 2 VIRTUA RACING |
| 3 SENNA'S S. MONACO GP 2 |
| 4 SONIC 3 |
| 5 ETERNAL CHAMPIONS |
| 6 MICKEY AND DONALD DUCK |
| 7 ALADDIN |
| 8 WINTER OLYMPICS |
| 9 SHINOBI 3 (RETURN OF THE NINJA MASTER) |
| 10 ECCO THE DOLPHIN |

Vážení čtenáři,

Hitparáda, hitparáda, hitparáda. Může být na světě něco krásnějšího než hitparáda? Těžko. Každý čtenář SCORE i kdokoli, komu se náš časopis dostane do ruky či jiné končtiny má nezadatelné právo naši hitparádu změnit a upravit. Jak to funguje? Máte-li chvilku času, tužku, papír, obálku a známku nebo korespondenční lístek, máte vyhráno. A mimochodem - měli byste mít také počítač a alespoň jednu hru. Na papír či lístek pak jen napišete druh vašeho počítače resp. hitparádu, do které chcete vstoupit (PC, PC CD-ROM či AMIGA) a jednu či více, maximálně však 10 vašich nejoblíbenějších her. Zasláním na adresu SCORE, Krupkovo nám. 3, 160 00, Praha 6 pak svoje hlasy předáte k redakčnímu zpracování, jehož výsledky uvidíte právě tady. Snadné ne? Dost bylo chytrých řečí, sladkých slovíček a podbízivých lákadel, pustme se do toho, co dnes frčí, co se paří, na čem se lávou joysticky a škvafí procesory. Rebelové si mysleli že je síla s nimi. Phe! TIE FIGHTER legendu o nepřemožitelnosti rebelů nelitost-

ně vyvrací. Více se dočtete na dvoustraně 12-13, protože nový simulátor LUCASARTS pod křídly VIRGIN je nejen naší hrou měsíce, ale také vrcholem redakční hitparády SCORE. Následuje fantastická strategie ALIEN LEGACY ve které všichni kolonizujeme vzdálené světy a třetí místo obsadila fantasy pohádka ISHAR 3 - jediný dungeon v naší tabulce a v současné době vůbec. Ach jo, dungeony jsou prostě dungeony. Následují hitparády vycházející z vašich došlých hlasů. Na první místo PC hitparády se vyšvihl báječný futuristický simulátor firmy OCEAN - nepřekonatelný TFX (SCORE 3, 85%). S touto volbou můžeme jediné souhlasit a tiše čekat, jaké pozdvižení vyvolá přicházející INFERNO od stejné skupiny Digital Image Design. Asi to bude peklo. Nové úrovně pro DOOM (SCORE 3, 93%), editor úrovní, nadcházející DOOM 2 a stále nedostupná hra po síti udržují brutální, krvelačnou, mutanty likvidující pařbu na krásném druhém místě. Staříčky PRINCE OF PERSIA 2 dobyl třetí místo a spolu s klasikami v hitparádě (LANDS OF LORE, CIVILIZATION) dokazuje, že ne všichni se ženou za novinkami, a že mezi starými hrami je ještě obrovská zásoba

kvalitních her.

Do čela hitparády pro PC CD-ROM se vyšvihla podivínská, futuristická automobilová soutěž MEGARACE (SCORE 7, 75%). Co naplat. Škoda jen, že odsunuje jednu z nejlepších strategických her současnosti a možná jednu z nejlepších her vůbec, geniální BATTLE ISLE 2 (SCORE 6, 91%) na druhé místo. Třetí místo obsadila kompaktní verze TFX, která je pochopitelně stejně dobrá, jako její disketový bratříček. Lepší zvuky a hudba navíc činí z TFX perlu ve sbírce všech majitelů CD-ROM mechaniky. Brutální a úchylně obtížný CANNON FODDER (SCORE 3, 78%) si i přes naše pacifistické upomínky udržuje stále první místo. I další dva tituly v hitparádě svědčí o tom, že VIRGIN se má čile do světa - bizarní futuristická a značně načervenalá adventura BENEATH A STEEL SKY (SCORE 7, 70%) obsadila druhé a apokalyptická APOCALYPSE (SCORE 6, 82%) třetí místo. Vivat VIRGIN, he? To je pro tenhle měsíc všechno. Studujte hitparády, koumejte proč nikdo nehraje hry, které vy zbožňujete a naopak. Až vás to naštve, napište nám. Příští hitparáda už může být podle vás!

SCORE

INTERVIEW

JAK TO VIDÍ... **NICK
PENDRELL**
Spolumajitel firmy VISION

Nick Pendrell - Jen málokdo ví o dění ve světě interaktivní zábavy víc než on.

Když se řekne A, mělo by se taky říct B. To je jasné. Když jsme ve SCORE 6 představovali p. Hejtmánka, neřekli jsme ono podstatné B. Ohlasy na rozhovor týkající se firmy VISION a žádosti o bližší seznámení s její činností nás vedou k představení dalšího důležitého člověka v oblasti interaktivní zábavy u nás. Tímto mužem je Nick Pendrell, 50%-ní spolumajitel firmy VISION, kterého najdeme na stejném místě jako p. Hejtmánka s jedním rozdílem - sedí na opačné straně stolu. Tedy - na židli na opačné straně stolu. Pro pochopení toho, jaká je činnost, struktura a záměry cíle VISION tak musíme vyslechnout ono důležité B - druhou polovinu firmy VISION. Nick sedí tiše za svým stolem, popíjí colu, poslouchá cyberpunkovou hudbu a hraje EMPIRE DE LUXE, svoji oblíbenou strategickou hru, do které mu však nemůžeme zasáhnout ani nijak poradit - nerozumíme jí ani zbla. Na rozdíl od

p. Hejtmánka, neřkuli od ANDREWa se však dá poměrně snadno od svého počítače odtrhnout, a tak nám začátek rozhovoru nečiní žádné zvláštní problémy...

Redakce SCORE: Čau.

Nick Pendrell: Čau, jak se máte?

SCORE: Dobře, díky, jdeme udělat ten rozhovor do SCORE máš chvíli?

Nick: Jasně.

SCORE: Takže - úvodem musíme vysvětlit, jak ses k nám vůbec dostal, a co tě přimělo k tomu, abys opustil rodnou Anglii.

Nick: Čechy, tedy tenkrát ještě Československo, jsem začal navštěvovat už v roce 1992 jako marketingový ředitel pro Evropskou firmu Guild Home Video. Od konce roku 1992 tady už žiji na stálo. V Guildu jsem taky potkal Oldu...

SCORE: Není ti tady smutno? Nestýská se ti po Anglii?

Nick: Ne, Čechy jsou krásná země a Praha je perfektní město. Je to tady bezvadné - člověk má spoustu příležitostí a možností najít si, co ho baví a zajímá. Jenom čeština je pekelně těžká. Naučit se jí pořádně zabere spoustu času.

SCORE: No, pro nás zase tak těžká není. Vrátime se ale k VISION. Řekni nám, jak to vlastně všechno začalo.

Nick: VISION byl vlastně Oldův nápad, já vymyslel jen název firmy. Koncem roku 92 jsme se rozhodli založit nějakou firmu a rozjet nějaký obchod. Měli jsme spoustu nápadů, mimo jiné takové úlety jako dovážení HEAVY METALových triček, ale nakonec jsme začali s objednávkami počítačových her. I když nám všichni tvrdili, že je to šílený nápad, začali jsme objednávkami titulů Electronic Arts aSSI.

SCORE: To určitě musela být odvaha a sázka do loterie. Měli jste úspěch?

Nick: Zpočátku nic moc. Pamatuji se, když nám zavola první člověk a objednal si hru. Tak jsme se na to těšili, že jsme skočili do auta a osobně jsme mu jeho hru dovezli až domů. Časem se ale zásilková služba začala rozbihat a v létě 93 jsme začali prodávat hry prvním dealerům.

SCORE: A co otevření obchodu? To muselo být ještě nebezpečnější, vzhledem k tomu, že tady nic takového nikdy nebylo?

Nick: Obchod byl otevřen v říjnu 93 a riziko to bylo obrovské. První měsíce byly slabé, ale když se obchod dostal do povědomí hráčů, začal vykazovat zisk.

SCORE: Blíží se nám tedy první výročí existence prodejny. CO s tím?

Nick: Pokud půjde všechno podle plánu, bude do vánoc v Praze otevřen nový obchod, něco jako SCORE Mega Store, kde se kromě her bude prodávat i hardware a zboží s počítači a hraním související. Předpokládáme, že bude v centru

Prahy a ne v hezkých, ale vzdálených Dejvích.

SCORE: A jaké jsou plány VISION do budoucna?

Nick: Naším cílem je vybudovat síť prodejen po celé republice, podobně, jako má třeba firma 576 Kbyte v Maďarsku.

SCORE: Jejich síť už ale funguje poměrně dlouho, a prosperuje. Proč ne síť VISION?

Nick: Protože VISION začínala s nulovým kapitálem na neprozkoumané a neznávané půdě. Rozvíjíme se tak rychle, jak jen můžeme.

SCORE: Jaký bude první krok k vytvoření sítě?

Nick: Naše první dceřiná prodejna bude otevřena v Brně do konce tohoto roku.

SCORE: Co si od jejího otevření slibujete?

Nick: No, Brno je jasná volba - se svými 400.000 obyvateli je to druhé největší město u nás a kupní síla je na Moravě obrovská - spousta našich zákazníků je právě z Moravy. Také bychom chtěli vzkázat našim Slovenským čtenářům, že VISION přijde v nejbližší době i k nim.

SCORE: A dál?

Nick: Chtěli bychom začít s franchisingem po celé republice - pomocí začínajícím podnikatelům se zřízením prodejny počítačových her kdekoliv v Čechách, která by však patřila jím - my bychom dostávali pouze podíl na zisku a samozřejmě bychom tyto prodejny zásobovali hrami. Má někdo zájem otevřít si vlastní obchod s hrami?

SCORE: Ne, díky, zatím máme dost práce i bez toho. Radši nám řekni něco z činnosti VISION v současnosti, jak to funguje a tak.

Nick: VISION je vlastně velmi demokratická organizace - oba, tedy já i Olda máme 50% firmy a v zásadě se nehádáme. Já se starám o to, aby hry dorazily ze zahraničí k nám, Olda se spíš stará o to, aby se dostaly od nás k zákazníkům. Funguje to docela dobře. Zajímavé také je, že v Anglii spousta lidí přešla z Video průmyslu právě do oblasti počítačových her - díky svému působení v Guildu tak většinu z těchto lidí osobně znám, což pomáhá k dobrým vztahům mezi VISION a softwarovými domy.

SCORE: Jaké firmy v současné době zastupujete?

Nick: Máme exklusivitu pro ECA, MICROPROSE, VIRGIN INTERACTIVE, PSYGNOSIS, MILLENIUM, CORE DESIGN, US GOLD, OCEAN, SIERRA-ON-LINE a GAME-TEK.

SCORE: Jako člověk, který ví o trendech ve vývoji her a firem opravdu hodně - na koho bychom si měli dát pozor?

Nick: Virgin Interactive je rozhodně firma, kterou bychom měli sledovat - v nedávné době přebírala LucasArts od US GOLDu, takže pod hrou TIE FIGHTER je už logo VIRGIN a ani jejich další projekty nejsou málo ambiciózní. Zajímavá bude taky bitva mezi VIRGIN a právě US GOLD o práva na přicházející DOOM 2. Uvidíme.

SCORE: Myslíme, že jsme toho o VISION řekli opravdu hodně a děkujeme za vysvětlení. Doufáme, že naši čtenáři budou s tímto vysvětlením spokojeni. Nakonec pár obligátních otázek. Takže - co tě v poslední době nejvíce pobavilo?

Nick: Zavření PC-Klubu Dundy. I když tahle organizace byla od začátku ilegální a nezákonná, její existence pro nás byla nepřijemná.

SCORE: A co tě zamrzelo?

Nick: Mrzí mě, že pořád nedokážu úspěšně nahrát jedinou hru. Ačkoli o hrách vím pravděpodobně všechno, o jejich instalování do počítače nevim zhora nic.

SCORE: Děkujeme za rozhovor.

Pokud v září vydá CORE Design všechny tituly, jež na tento měsíc ohlásil, budou mít počítačová hráči na celém světě o zábavu postaráno celý podzim...

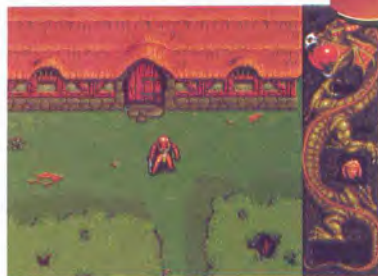
Jednou z nejhavějších her od této známé anglické firmy se zcela jistě stane DRAGONSTONE pro Amigu. Jedná se o další projekt tvůrců hry DARKMERE, která, jak jistě víte, nedopadla ve Score příliš dobře (SCORE 9, 79%).

Darkmere je typickým příkladem dokonale zpracované hry s velmi malou hratelností. Jeho tvůrci se však výrazně polepšili, neboť DRAGONSTONE bude mít vše, co hře Darkmere tak žalostně chybělo: rychlejší práci s inventářem, více levelů a hlavně propracovanější zápletku. O té si povíme nyní, v úvodu:

Nejprve uviděla záblesk. Poté její sluch zachytil jakýsi tichý šepot. Rozeznala jen jediné slovo: Dragonstone... Astrální tělo hlavní hrdinky (ano, hrdinky) je přeneseno na Zem, kde získává lidskou podobu a musí nalézt odpověď na mnoho otázek: Co se se mnou stalo? Jsem na živu? Kde jsem se ocitla? Co je to Dragonstone?

Dragonstone bude klasická akční adventure. Dostí nepřátele k likvidaci, dostí hádanky k vyřešení. Vzpomínaná podoba s Darkmere je již na první pohled patrná, nejenže grafický rukopis autorů je dost čitelný (podobná paleta barev, propracovaný dithering, jednoduchá, ale přesvědčivá ani-

Dragonstone



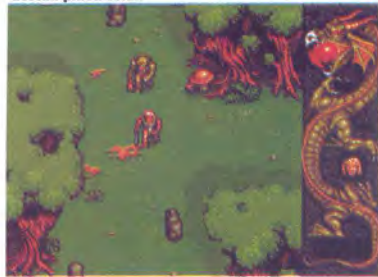
Chá! Nikde nikdo.



Stůj zrůdo! Mám meč rozumíš? Asi ne...



Stonhenge, temný les a hluboký výstřih. Už bychom dostali plnou verzi.



Mno...hmmm. Obluda. Zelená a tudíž zlá.

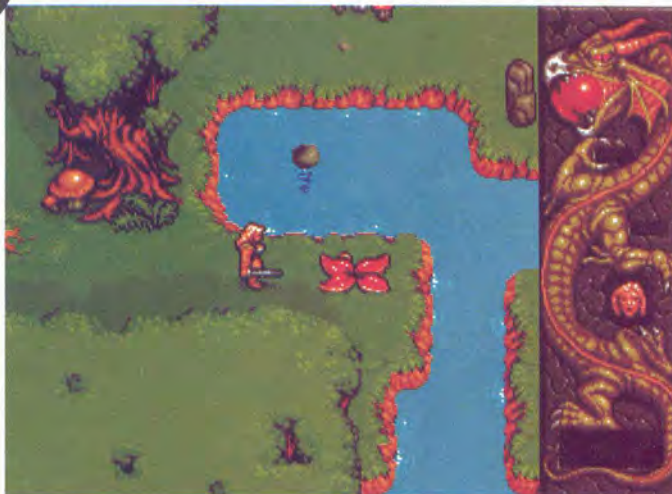


Dvě zlé a tudíž zelené (nebo to bylo naopak?) obludy.

mace), ale též způsob boje a interakce s ostatními charaktery zůstaly víceméně nezměněny.

Postava se pohybuje po zemi, kterou hráč vidí pohledu shora (podobně jako ve hře Cannon Fodder). Obrázek plynule scrolluje, což umožňuje rychlý pohyb po celém prostředí hry a jednotlivé levely jsou z disket nahrávány bez nadměrného čekání. Zkráceně to znamená, že technické zpracování je již na velmi vysoké úrovni.

Jak se Dragonstone hraje? K ovládání



Tahle Adéla už možná večeřela, ale zdá se, že ještě nemá dost.



Ten chlápek na mostě vypadá jako čaroděj s ideály nepochopitelnými pro normální smrtelníky. Omyl. Jde mu o peníze.



Skvělá grafika, spousta levelů, co víc si přát...

postavičky slouží joystick - stisknutím tlačítka pro střelbu aktivujete boj (sek, bod a podobně) a je-li totéž tlačítko drženo delší dobu, máte k dispozici fireball (kterých je však limitované množství). Po vyvolání menu (klávesou SPACE, či druhým tlačítkem na joysticku) se objeví výběr akcí nezbytných pro komunikaci s okolním světem ve hře (používání předmětů, prozkoumávání okolí a rozhovory s NPC).

Zvuky přesně vystihují atmosféru jednotlivých míst (přestože demoverze, kterou nám Core poskytli je údajně o zvuky dost ochuzená - již z dálky je slyšet šum vody v potocích, zpěv ptactva v lesích... Ke grafi-

ce mám jen málo výhrad, na první pohled je pěkná a přehledná, ale animace postav uškodila jejich malá velikost - konkrétně hlavní postava (nebo spíš postavíčka) silně připomíná Ebryna z Darkmere, ale přitom jde o postavu dívky...

Podle sdělení odpovědného člena programátorského týmu bude k vidění sedm obrovských levelů, desítky postav, hádanky a pastí. Nechme se překvapit...

DRAGONSTONE se (doufejme) objeví na pultech prodejen přibližně v září, či říjnu.

Jak reagovali ostatní členové redakce, kteří měli možnost demo vidět a hrát?

ICE:: „Jako DARKMERE, ale je to mnohem hratelnější. Super, bude to super!“

MADMAX: „Hmmm. Tamhle na pravo, to jsou spojený spřít...“

TV: „Dost dobrý. Ale už jsem to někde viděl.“

LUKE

NOVINKY

Lucas Arts poprvé oficiálně odhalili své tři hry pro tuto zimní sezónu. Všechny tři tituly, což je tak trochu překvapení, vyjdou pouze na CD. Za prvé je to již několikrát zmiňovaná vesmírná adventura **The Dig**, nyní poprvé představená na letním CES v Chicagu. Pod vedením Seana Clarka spolupracují Lucas Arts na tomto trhu se svou sesterskou společností Industrial Light and Magic (ILM) na speciálních efektech. V tomto vesmírném eposu budete hrdinou Bostonem Lowem, který se svým týmem při průzkumu odlehlých končin vesmíru ztroskotá na neznámé planetě, kde nalezne ruiny zaniklé civilizace. Příběh je převzatý z nerealizovaného scénáře Spilbergova seriálu **Amazing Stories**.

Druhou novinkou je adventura z dílny týmu Tima Schafera, který nedávno slavil úspěchy s **Maniac Mansion II**. Bude to akčně-detektivní adventura **Full Throttle** z prostředí motokářských gangů ve světě po nukleární válce, něco na způsob **Mad Maxu**. Budete hrát mladého vůdce gangu Bena, který je křivě obviněn z vraždy a vydává se pátrat po pravém vrahovi. Konečně žádné komedie a parodie, Lucasové ukazují, že to jde i vážně. Držíme palce.

Třetím a pro někoho z vás možná nejzajímavějším projektem bude akční řezba **Dark Forces** ve stylu a hlavně v kvalitě **Dooma**. Hra se ovšem neodehrává v pekle, ale na korábích Impéria. Ano, Hvězdné Války jsou opět tady. Jako rebelský špěh musíte infiltrovat **Star Destroyer** a prostřílet se k tajným informacím o Hvězdě Smrti. To je ovšem jen první mise z mnoha. Jsou zde i možnosti dívat



Mezi úkoly ve hře **CREATURE SHOCK** bude i záchrana této elegantní astronautky.



Lucasarts se zželelo fanoušků **Rebelů** po jejich likvidování **TIE FIGHTERem**, a tak jim to můžeme vrátit v jejich hře **DARK FORCES**.



Úroveň detailů je v **DARK FORCES** na výši. Bude mít **DOOM** konečného konkurenta? Čas ukáže.

NOVINKY SOFTWAREOVÉHO

Ne, tak ne. Rozsviňte mi, prosím, v hale, ať vidím, kdo to vyrušuje. Vy dva mladíci, tam vzadu, dávejte pozor, co vykládám nebo nebudete vědět, co vyjde od Bethesdy a od Lucas Arts, copak vás závěrečné zkoušky vážně nezajímají? Můžete mi zhasnout, asistente. Děkuji.

se dolů, nahoru, skákat a plazit se plus spousty laserových zbraní. Zní to zajímavě, že? A nakonec perlička: Lucas Arts se odtrhl od svého dosavadního distributora **US Goldu** a přešli k **Virgin Interactive**, což je v herním byznysu bezesporu velká událost.

Snad nejlepší demo, které máme k dispozici je ukázka adventury **Dreamweb** od týmu **Creative Reality** pracujícího pro distributora **Empire**. Ocitnete se v kůži profesionálního vraha a likvidujete osoby ohrožující síť snů, která bdí nad vyvážeností světa. Hra je viděna shora, klasicky sbíráte a používáte předměty a snažíte se, aby vaše vraždy byly co nejlépe provedeny. Výborná prezentace, hlavně hudba a zvuky nás naladila na něco velkého.

Virginí, Virginí, co vy to zase kutíte? Předně to bude asi volné pokračování **DUNE II** nazvané **Command and Conquer**. To asi některé z vás složí na zem, takže si můžeme dát chvíli pauzu na káfičko... (pauza). Na tomto titulu pracuje stejný tým jako na **DUNE II** (**Westwood Studios**). Děj se odehrává v blízké budoucnosti, kdy dochází k válečnému konfliktu. Můžete si zvolit, zda budete ovládat anti-teroristickou organizaci **GDI** a zachráníte svět nebo zda svět naopak zničíte coby povstalecká organizace **NOD**. Hra bude využívat stejného principu bitevního pole a strategie

jako **DUNE II** a bude sestávat z patnácti kampaní. Vážně se mluví o možnosti hrát po modemu a po síti. Tuto strategii můžeme očekávat už v září a to na **CD ROM**.

Představte si, že **Rowan Software**, tvůrci skvělého **Overlorda** už dodělávají další simulaci **Dawn Patrol**, která tentokrát bude situována do první světové války. Maximální důraz je kladen na historickou přesnost. V letounech **Sopwith Camel**, **Spad** a **Fokker Dr.1** budete létat mise známých pilotů jako byli **Mick Mannock**, **A.B.R. Fonck** či **Manfred von Richtofen**. Další **Virginskou** akcí je zakoupení licence na disneyovské hity **Aladdin** (o tom už víte u minulých novinek) a čerstvě také na **The Jungle Book**, kde budete hrát lvího krále **Simbu** v deseti akčních úrovních. Disneyovo studio podporuje projekt vytvářením profesionálních animací, pro **Jungle Book** už připravili okolo 2000 fraimů.

Papyrus, tým pracující již delší dobu pod křídly **Virgin** nás po datadiscích ke svému vynikajícímu simulátoru **INDYCAR RACING (SCORE 5, 85%)** brzy šokuje novým projektem **Nascar racing**, jehož pouhé **SVGA 640x 480** obrázky svědčí o ledačem, zcela jistě ale ne o zdravém rozumu autorů - představit si takového automobilový simulátor prostě nedokážeme. Tentokrát půjde o simulátor sportovních vozů na skutečných **Nascar** tratičích. **SVGA** grafika bude jen u **CD-ROM** verze, majitelé disketových mechanik se budou muset smířit „jen“ s **VGA** grafikou.

Po delší odmice, kdy si autoři dávali šlofika po velkém úspěchu **Wizardry VII** se **Sir Tech** vrací a to hned s několika projekty najednou. Nejvíce asi zaujme **Wizardry Light**, nepřímé pokračování série **Wizardry**, jehož detaily se přísně tají. Hned druhá v pořadí je akční strategie na způsob **UFO Jagged Alliance**, kde půjde o boj o ostrov na způsob **Jurského Parku**, ale zoufalé vědce bude tentokrát ohrožovat tým dobře organizovaných teroristů. Pohyb jednotky vojáků nebude rozdělen na tahy, ale bude probíhat kontinuálně s tím, že ho budete moci kdykoliv přerušit, vydat nové rozkazy a akci opět spustit (stejným systémem bude zpracován i **Breach III** od **Impressions**). Za použití mozku a myši budete muset ostrov kousek po kousku dobýt zpět. Obrázky z dema vypadají zajímavě. Málo (v podstatě vlastně nic) toho zatím víme o sci-fi dungeonu **Star Trail**, možná něco na způsob **Wizardry** - možná ne.

Výborně vypadají obrázky ze sci-fi simulátoru **Iron Angel** z dílny **Meta-Mode** pracujícího pro **Ocean**. Na hře se pracuje již tři roky! Děj je situován do blízké budoucnosti, kdy je stabilita míru na Zemi ohrožena vyvinutím letounů vzduch-vakuum, které jsou schopny odstartovat z normálních letišť, opustit gravitační pole Země a útočit na kosmické stanice. Vaším úkolem rozděleným tradičně do mnoha, až 150-ti misí bude chránit integritu mírových stanic. Létat se později bude i na Měsíci, půjde o ochranu tamnějších bází před teroristy. Krajiny vypadají velice detailně, na ulicích měst uvidíme dokonce automobily a lidi! Autoři se nedobře vyřádili o současných simulacích a rádi by do hry vnesli trochu více akčního ducha. Program vyjde do předvánočního varu a je pokládán za vážného konkurenta **Inferna**. Když už se zmiňujeme o **Infernu**, jeho autoři **DID** právě dokončují extra mise pro **TFX** pojmenované **TFXtra**. Bude se létat v bitvách v Severním Atlantiku a v Koreji plus nové zbraně, možnost hrát na síti a přes modem. Něco se proslyhá i o možnosti přepnout do **SVGA** módu.



STAR CRUSADER - překoná GAME-TEK úspěšný FRONTIER? Těžko, moc těžko!

TRHU

Zde bychom se chtěli omluvit za více než odstřednou černou šmouhu, která nám vznikla na tomto místě místo téhož nadpisu v minulém čísle SCORE. Náš šotek opět zapracoval a zase se mu něco povedlo ...



DAS SCHWARZE AUG - systém bojů se oproti prvnímu dílu nezmění, bude jen graficky lépe zpracovaný. Očividně.

CORE Design oznámili, že všemi netrpělivě očekávanou adventure Universe vydá už v srpnu nebo září. Tým, jenž hru vytvořil se v minulosti proslavil hrou Curse of Enchantia a myslíme, že sám tento fakt je dostatečnou zárukou kvality. O co půjde? Hrdina Boris Verne je přenesen z tichého anglického města do paralelního vesmíru v jiné dimenzi, kde musí čelit nástrahám krutého císaře. Klasická adventura je kombinována s akčními předpočítanými sekvencemi. Grafika, na niž se valnou měrou podílel sci-fi malíř Rolf Mohr, vypadá více než užasně a atmosféru dotváří jemná ambientní hudba. Demoverze, kterou měla naše redakce možnost otestovat, vypadá skvěle. Snad CORE dodrží slovo a nejpozději koncem září vydá tuto hru pro systémy PC, PC CD-ROM, Amiga 500 a 1200 a CD-32.

Majitelé Amigy 1200 či CD-32 budou jistě potěšeni klasickou akční střílečkou **Banshee**. V letadle viděném hráčem shora budou moci proletět devět rozsáhlých levelů a vychutnat si vynikající grafiku (nápadně připomínající hru Chaos Engine), perfektní hudbu a stylové zvukové efekty. Nemluvíme jen tak do větru, neboť jsme hráli demo a to nás, věřte nebo ne, vskutku nadchlo. Verze pro CD-32 bude



DAS SCHWARZE AUG - první díl (**BLADE OF DESTINY** v anglické verzi) měl své chyby, druhý vypadá opravdu sexy - plynulý scrolling je zejména dnes již standardem.

obohacena o množství FMV animací. Posledním projektem firmy Core Design, o němž se v dnešních novinách zmíníme, je **Skeleton Krew**. V této akční hře s isometrickou grafikou půjde o likvidaci nebezpečného vůdce vesmírných pirátů Kadavera, který ničí jednu planetu za druhou hledajíc komponenty pro svou hrozivou zbraň Psycho Mashine, s níž hodlá ovládnout náš planetární systém. Uvidíme jak pro Amigu 1200, tak pro CD-32 a Sega Megadrive.

Po úspěchu s Elite II se Gametek doslova rozjel a čekáme od něj hned několik titulů: 1) **Quarantine** bude simulace potíží taxikáře v daleké budoucnosti, kdy dovězt zákazníka živého z jednoho konce města na druhý bývá pořádný kumšt (demo vypadá docela dobře). 2) **Frontier - First Encounters** je ukázka toho, že David Braben nezůstává nevyužit a pracuje na dalším pokračování Elite. 3) **Star Crusader** bude vesmírnou akční hrou na způsob Tie Fighter. Máme k dispozici demo verzi s třemi ukázkovými misemi, které sice nevypadají nijak převratně, ale uvidíme. 3) Politickým thrillerem bude **Bureau 13** a 4) tu máme hru Hell, jejíž jméno

sice hezky zní, ale nevíme, co to bude, snad adventura z budoucnosti (že by simulátor mučení? Mmmm).

ID Soft, to nám něco připomíná... aha, **Doom II - Hell on Earth**! Obrázky z nového Doom už máme a víme, že jeho definitivní verze se má objevit v týdnu od 10. do 17. října a nebude to shareware. Informace jsou trochu překvapivé, protože Doom II bude využívat stejného základu jako Doom I, najdete v něm i staré příšerky plus (samozřejmě) několik nových, to vše v 30-ti až 50-ti úrovních. Bližší informace najdete v obsáhlém článku **Doom byl, je a bude** v tomto čísle. Později ke konci roku je ohlášena další 3D akce **Quake**, o které se toho zatím mnoho neví.

Po dokončení rozporupného Theme Parku se Bullfong plně věnuje dalšímu projektu a je to (zcela nečekaně) litačka - střílečka **Magic Carpet** - simulace létání na koberci! Už teď, v polovině vývoje, vypadá hra skvěle a je jasné, že vyvolá nadšení u všech, kdo mají přístup k síti. V 3D totiž létáte nad perskou krajinou a lstmi a mrštností



Paralelní vesmír v **UNIVERSE** je bizarní. A dost modrý.



Katakami ...
Then play the game!

Klasická japonská kočka.



Klasický japonský bojovník.

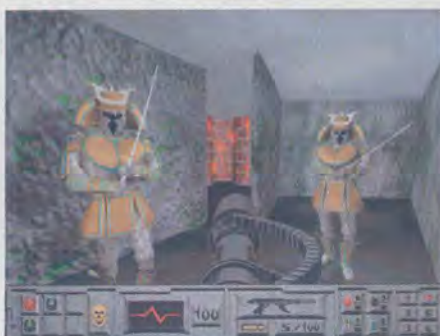


HARVESTER - to bude ale úroda!



Voice of Ian Curry

JAGGED ALLIANCE - bude UFO překonáno?



FORTRESS OF DR.RADIABI - bude to **OPRAVDU** vypadat takhle?



Prásk. **COMMAND AND CONQUER!**



COMMAND AND CONQUER je volné pokračování trháku **DUNE II**. Grafika je ještě o něž u **DUNE II**.



BATTLE ISLE II nasadil svými renderovanými obrázky jednotek latku vysoko. Překoná ji **COMMAND AND CONQUER**.



NASCAR RACING - pokračování **INDYCAR RACING** od týmu Papyrus vypadá v **SVGA** opravdu úžasné.

Legend Entertainment pod rouškou Accolade pracují na **Mission Critical**, což bude sci-fi logická hra z vesmírné lodi ve stylu 7-th Gesta. O adventuře **Heroes of Hoboken** stále nic nevíme, i když už měla dávno vyjít, naopak jsme se dozvěděli, že se pracuje na pokračování **Companions of Xanth** jménem **The Death Gate**. O **Psygnosis** jsme se detailně zmiňovali již minule, dnes je to pouze změna názvu - **Scavenger 4** se bude jmenovat **Novastorm**.

Merit Software kutí dungeon **Psychotron** a akčně-logickou hru **Fortress of Dr. Radiaki** pojednávající o zešleňém vědci Radiakim, který se ve své pevnosti opevnil před světem a vyrábí zbraň hromadného ničení - neuvěřitelné ohrané téma na nápad, copak lidé už úplně ztrácejí představivost? O podivně znejícím projektu **Cyber Judas** zatím nic nevíme.

Sid Meier neusnul na vavřínech po veleúspěšné strategii **Civilization** a nechal se od Microprose vylákat k dalšímu podobnému projektu jménem **Colonization**. Téma kolonizace světa zůstává, ale časové období se zužuje na léta páně 1500 - 1800. Budete si moci zvolit národnost, jejíž osud vezmete do svých rukou. Pustíte se do vojenství, ekonomiky, politiky a rozhodnete se, jak vycházet se svými sousedy - zda se do nich pustit pěštní po cikánsku nebo taktizovat po Klausovsku či zvolit naprostou apatii. Své kolonisty budete moci tré-

novat ve dvaceti různých řemeslech jako je těžba minerálů, chov dobytka, tkalcovství, atd. **Colonization** je ohlášena na konec tohoto roku. Druhou věcí je dobovatelská fantasy strategie takéž na způsob **Civilizace** jménem **Master of Magic**.

Crystal Dynamics pracují po Hordě na sci-fi simulátoru **Off World Interceptor**, který budou moci hrát dva hráči současně. Druhým projektem je akční hopsačka **Jump and Run** podobná **Super Frogu**.

Simulátorovi machři Digital Integration se zabývají novou simulací helikoptéry **Apache AH-64** založenou na známém **Gunshipu**. Obraz bude v **SVGA**, textur-mapované, Goraud-stínované krajiny budou generovány podle reálných geografických oblastí, nechybí digitalizované efekty a hudba. To všechno ale chvíli potrvá a výsledek uvidíme až na jaře 1995, samozřejmě pouze na CD.

A teď tu máme jednu opravdovou perličku. Segase potichoučku polehoučku odhodlala k neskutečné věci: bude předělávat některé své hry z různých formátů na PC-čka! Nejdříve to bude akční interaktivní filmeček pro dospělé **Night Trap** a jeho pokračování **Double Switch** a potom přijde střilečka **Slipheed**. To jsou věci, Japonci se sklonili "k zemi" a objevili PC-čka, pche. Jestli ale mezi PC-čkáře chtějí proniknout, budou se muset naučit vydávat hry, u kterých se musí kromě joysticku používat také mozek.

Interplay, který už našel tisíce pařanů neko- nečným odkládáním **Dungeon Mastera II** investoval do cartoonu se podobajícím **Kingdom: The Far Reaches**. Obrázky z této akční adventury se podobají nechvalně proslavenému **Dragon's Lairu**. Doufáme, že podoba je pouze relativní. CD-čko bude až po okraj napěchované animacemi a digitalizovanou hudbou. Dále je to **Descent**, příběh zešleňého těžebního robota, kterému se musí utíkat měsíčními doly ve stylu akční adventury se 30-ti levely, než všechno vylétne do povětří.

Maxis - asi proto, že první adventura tohoto sim-giganta jménem **Wrath of the Gods** byla přijata poněkud vlažně, pracuje už jen na simulátorech a na neúspěchy rychle zapomíná. Nejdříve je to simulace pro děti **SimTown** na způsob zjednodušeného **Sim City 2000**, ale s větším důrazem na detaily městečka jako jsou prodejny hamburgerů, kina, pizzerie, atd. Otrlejší je určena simulace mrakodrapu nazvaná **SimTower**. Z malé, jednopatrové budovy budete mít za úkol vystavět obří vysokou budovu. Strategie je založena na rozhodnutích typu "Kam přijde výtah?", "Kam s těmi požárníky, aby nám to celé neshofelo?" nebo "Kanceláře CKD přijdou na levý konec prvního patra". Zní to zajímavě, grafika v hi-resu, tradičně brilantní provedení, uvidíme.

Německý tým NEO tvoří pokračování úspěšného amigáckého sci-fi dungeonu **Whale's Voyage II** a německou adventuru **Der Clou**. Další Němci Starbyte vydávají pokračování svého dungeonu **Rings of Medusa Gold**, na jehož anglickou verzi si, stejně jako u **Schwarze Auge II**, budeme muset chvíli počkat.

Známa automatovka **The Crystal Maze** se dočká prvního počítačového zpracování prostřednictvím novopoečené firmy Sherston Software. Tento soubor logických hříček slavil před jistou dobou úspěchy i na počítači **Archimedes** a byl vysílán jako televizní soutěž. Grafika na úrovni má doplňovat hromadu logických hádanek.

Multimedia mánie se nemele jen v hlavách her- ních producentů, evidentně zasáhla i představitel- nost populárních zpěváků, protože po Peterovi Gabrielovi vydává CD-čkovou autobiografii i Prince. Je to soubor písniček a jeho vizáž od začátku kariéry, celá věc má nadmíru užitlé jméno **Thingy Interactive**.

hRA MĚSÍCE

Laserové paprsky jsou všude, vylétávají z děl vašeho korábu, mihají se v různobarevné změti okolním vesmírem. Pak jeden z nich seškváří vás navigační systém a než se stačíte katapultovat, pošle vás další blyštivý paprsek s celou lodí, analogovým joystickem i s upoceným kapesníkem do plamenného pekla. Ani spánek vás neosvobodí, budete se probouzet s vidinou laserů škvářících vaše oči.

Jednotce Tie Advanced Omega: Koráb Horrak opustil platformu a najíždí na hyperprostorový skok, nenechte ho uniknout!
„OK, T-A dvojko, trojko a čtyřko, vezměte si Y-Wingy, skupina Tie Bomberů Delta musí zneškodnit nákladní kontejnery řady Xi-5012, já si беру Horrak.“
„Beam paprsek aktivován, ionové kanony připraveny.“

Prostě to člověku nedá spát, hukot prolétávajících Interceptorů a A-wingů znovu naplní temnělý pokoj, ať se digi-budík mračí, že jsou tři hodiny ráno, ať si macecha svolává k obědu, teď je řada na pátou misi Bitvy o Čest. Je to bitva pro Impérium. Ano, slyšíte dobře, tentokrát nejde o žádný boj za pravdu a svobodu, ale létá se s Imperiálními koráby Tie Bomber, Tie Fighter, Tie Advanced, atd. proti rebelům, zoufale se pokoušejícím škodit Impériu ve svých X, Y a A-Wing strojích. Jména korábů jsou pro všechny příznivce Hvězdných Válek notorickou násobilkou, takže není třeba je opakovat. Po dlouhém, předlouhém čekání jsme se od Lucas Arts konečně dočkali pokračování X-Winga jménem TIE FIGHTER. Jeho předpokládaná velkolepost se ukázala v celé své kráse. Skvělá atmosféra hvězdných bojů odehrávajících se „Kdesi dávno a daleko v galaxii“ je zpátky a i když by se na první pohled zdálo, že máme tu čest s dalšími misemi pro X-Wing, nenechme se unést prvním dojmem, protože TIE FIGHTER je nová a nová, se

hRA MĚSÍCE



Nákladní loď U3F14 právě naložila B-wing Red4, budoucnost zajmuté posádky není zrovna růžová.



Tatíček Imperátor chválí vaši antirebelskou činnost. Za odměnu dostanete TIE-Defendera a růžového slona.

svou specifickou atmosférou a s užasnou hratelností. Nežli si ji půjčete, vlastně poběžíte koupit, zásobte se trvanlivými potravinami na pár dní a sdělte příbuzným, že se chystáte odjet na výlet do centrální části galaxie. Moje babička už to vzala s profesionálním klidem a zaballala mi na „cestu“ nějaký ten rohlík.

„Koráb Horrak deaktivován, začíná nakládání subjektu. Těžký nosič KFA opustil hangár.“

„Těžký nosič KFA, styk s Korábem Horrak dokončen, vracím se na křižník Protektor.“

„Koráb Horrak zabezpečen, Lord Vader bude vyslyšet vězňe.“

„Výborná práce, Omega 1, primární úkoly splněny.“

Hned při úvodních titulcích zjistí příznivci hvězdných válek, že se strany dobra a zla jaksi prohodily. Známý v dál mizící text oznamuje „Rebelští teroristé vedení špehy a zrádci zasadili zbabělý úder novému symbolu moci a spravedlnosti Impéria, Hvězdě Smrti“. Po přečtení tohoto prvního odstavce je rychle jasné, kolik uhořelo. Příběh, jeho vyprávění a celková informovanost o průběhu událostí snad nemůže být lépe prezentována. Člověk je neustále přilepen na monitor, zajímá se o to, jak to všechno bude pokračovat, co řekne Imperátor, visí na rtech Darth Vaderovi a očekává každé slůvko, které je mu zároveň rozkazem. Nejraději by namačkal svou hlavu na obrazovku a zuřivě po ní přejížděl obličejem, aby byl správně IN, aby mu nic neuniklo. V jedné z pokročilých misí jsem měl tu čest letět s Darth Vaderem. Jeho výsost si přála sledovat průběh důležité bitvy a letěla jako Alpha 6 v mé jednotce. Velitel na základně mi radil, abych tentokrát raději nevydával rozkazy své skupině, protože Lord Vader nemá rád, když se mu poroučí. Tato poznámka však byla úplně zbytečná, protože jak film, tak hra ve mě pro nejvyšší imperiální osobnosti vyvolaly takový respekt, že bych si ani NEDOVOLIL podívat se Lordovi

TIE Fighter



Darth Vader teď nelení, provozuje mučení.

Vaderovi do očí, natož mu něco přikazovat! Jednoduše řečeno, úplně mě to zblbl, zatracený Lucas, kolik nás zblblech rádoby-rebelů a rádoby-vaderů má asi na svědomí? Asi hodně, redakci SCORE zcela určitě - nacytal jsem například ICE, jak si hraje s modílkou Tie Fighterů, narážel s nimi do zdi a říkal „Bum“... (To je pochopitelně sprostá lež. Něco takového se nikdy nestalo. Říkal jsem zcela jasně „PRÁSK“ - ICE)

„A-Wing dvě zničen.“

„Tie Bomber šest přistál v doku křižníku Destroyer.“

„Vylepšená výbušná torpéda nastavena, zaměřena mina typu Leech 2.“

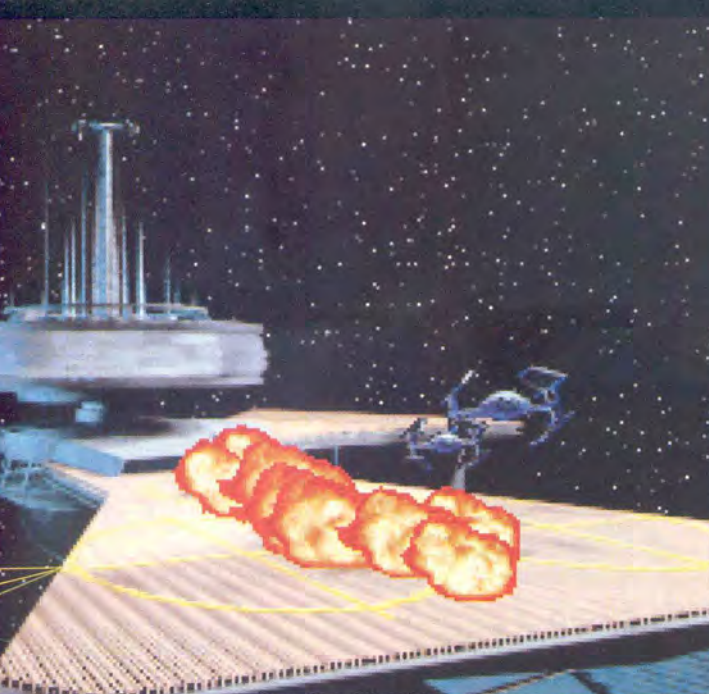
„Cíl zničen, sekundární úkoly splněny, imperátor bude potěšen, Alpha 1, vrať se na základnu.“

„Alpha 1, co tam ještě vopruzuješ, už se jenom uklízí, vrať se na základnu!“

Grafika je podstatně lepší nežli v X-Wingu, vesmírných 3D objektů je více, jsou detailnější a lépe stínované. Meziúrovňová demo jsou na úrovni postavy mluví, aniž by potřebovaly CD, futuristické obrazy jsou poutivé nakresleny přes celou obrazovku, všechno je svěží a bezproblémové, instalace nečiní potíže, hra nikdy nepadá a zná skoro všechny zvukové karty - profická práce

jedna radost. Můžete dělat spoustu věcí - historické mise, létat na tréninkových trenažérech, studovat technická data lodí a promítat si filmy. Každá loď má svou sadu historických misí, ve kterých se v jejím ovládání můžete trénovat. S koráby můžete trénovat dokud nezískáte zlatý certifikát označující vás jako experta na daný typ letounu, jakýsi řidičák na výbornou. Těžko na cvičišti, lehko v ostré pařbě a proto kdo má více natrénováno, vede si v reálných bojích jako pořádný borec. X-Wingy vybuchují jako burské oříšky a mediale se jen sypou. Ne nadarmo jste v X-WINGOVI nadávali na to, že imperiální lodě jsou lepší. Ony opravdu lepší jsou, jsou rychlejší a hůře se nepříteli zaměřují. Proto se vám s rebely bude bojovat pohodlně, ale dobře jim tak, měli si vyvinout lepší lodě. Ale nebojte se, že všechno bude velká pohoda, protože občas se stane, že poletíte jako špeh lodí rebelskou nebo budete zdolávat nepřátele „ve vlastních řadách“, takže

hra MĚSÍCE



Ničení rebelských základů bylo i ve filmu, ale tady je ho trochu víc.



Než půjdete do boje, budou do vás šrotit průběh mise jako ve škole.



Barometr napětí hlásí červenou.

RUHÁ STRANA MINCE

Graficky SUPER.
Zpracováním fantastické.
Hratelností geniální.
Provedením profesionální.
Ideově však pochybené a,
myslete si o mě co chcete,
zvrhlé. Ne překvapilo by mě,
kdyby hra nabízela také
bonusové mučení
Harissona Forda alias Han
Sola či znásilňování princezny
Leily „hrdinskými“ imperiálními vojáky. Vžívat se do
role „zlých chlapíků“ mi
prostě nesedne. ICE

poletíte Tie Fighterem proti
jiných Tie letounům. Práce
dost.

Ovládání zůstává více
méně stejné jako u X-Wingů.
Je stejně složité (mysl
nebo Joy plus většina kláves-
nice), opět chybí možnost
řídít let korábu z klávesnice,
ale přibýlo i několik vymože-
ností jako bezvadná funkce
srovnávání rychlosti se
zaměřeným cílem, přivolá-
ní posil, ukládání zamě-
řených cílů do paměti a jejich
vyvolávání, zaměřování nej-
novějšího cíle na bitevním
poli a několik dalších užiteč-
ných pomůcek.

„Pozor, koráb důležitý pro
dokončení mise má kritickou



Bíťva úspěšně dokončena, přišel čas na kafe a marcipánové rohlíčky.



A tady budete v několika následujících dnech
přebývat. Zleva: WC, mučirna, obývací...

hladinu štítů.“
„Omego dvě, chraň Harpoon, jak to
jen půjde, bez něj jsme na háku.“
„Příkaz potvrzen, letka Omega přejímá
cíle Omego dvě.“
„Koráb důležitý pro dokončení mise
má kritickou hladinu trupu! Koráb
Harpoon zničen.“
„Omego dvě, mise ukončena, koráb
Harpoon byl zničen, primární úkoly
nesplněny, mise byla neúspěšná.“

Občas se úkoly stanou velice spletité
a složité, pak je nejlepší nahraovat si prů-
běh akce na kameru a v promítacím sále
se na všechno pečlivě dívat. I když mě
kartografie ve škole připadla zajímavá asi
jako putování Bolka a Lolka ve světě hra-
ček, je v Tie Fighteru v některých přípa-
dech nezbytné prostudovat si mapu
bitevního pole. Je na ní zobrazeno roz-
místění všech objektů v herním sektoru.
Člověk občas musí ofouknout dým
z laserometů a zapnout mozkové závitky
na strategické myšlení, musí si rozmys-
let, na který koráb zaútočit dříve, aby
neuletěl, jiný je lepší si nechat na pozdě-
jší dobu (znehynbte-li nepřátelskou loď
v centru bojů pro zajetí vězňů, prolétá-
vací nepřátelské jednotky ji většinou
samy zničí, aby zabránily vyžazení infor-
mací, před Lordem Vaderem se toho
moc nezapře a rebelové to moc dobře
vědí).

Hra má celkem sedm bitev, na konci
každé z nich uvidíte animovaný šot uza-
vírající splnění úkol. K dokončení mise
musíte splnit všechny primární úkoly
jako je zničení všech A-Wingů, vyčištění



Jedna z milionů strel právě vycházející z děla,
vychutnejte si ji, v boji na to nebude čas.



„Uklidová akce“ po bitvě v plném proudu, všude plno
nákladů a fregat.



sektoru od min pro přilétávající křižník
nebo prozkoumání nákladních kontejne-
rů řady XI-2, apod. Speciální jsou úkoly
sekundární, ty plníte přímo pro
Imperátora skrze jeho informátora a vět-
šinou přímo nesouvisí s hlavní dějovou
linií. Jsou zaměřeny na špehování urči-
tých nepřátelských objektů, na jejich
zajímání a zkoumání. Za plnění sekundár-
ních misí dostáváte zvláštní vyznamená-
ní a budete-li pilní, budete pasováni na
člena Imperátorova tajného řádu vypá-
lením cejchu do předloktí. Kdo ví, snad
potom poletíte i speciální mise...
Poslední jsou bonus-úkoly pro extra sna-
živé vojáky, kteří nemají pokoje, dokud
všechny objekty na herním poli nejsou
prozkoumány, popřípadě zničeny (zvlá-
ště zuřivá individua si mohou ničit i své
vlastní lodě). Za bonus úkoly dostáváte
score. Netvařte se tak hloupě, nemyslím
tohle Score, ale score ve hře. Chápete?
Ne? Body, bodičky, nabíhající číslíčka. Ne,
že vám pošleme výstisky našeho Score,
dostanete jenom body ve hře. Bodičky.
Ne časopis. Sakra, úplně normální body!
GRRR. Kde že mám ty uklidňovačky, aha,
tady. Glo, glo, glo...

„Beto 3, pozor na neutrální transpor-
téry Tarpha, nesmíme na ně útočit.“
„Nové koráby Tie Defender řady Alpha
přilétávají z hyperprostoru ve vzdálenos-
ti 3 km.“
„Transportér Markator byl prozkou-
mán.“
„Betě 3: na palubě Markatora byla zjiš-
těna přítomnost zrádce ex-generála
Tarota, zajisti transportér pro odtažení.“
„Ionové střely nastaveny...“



score	90%
Název hry:	TIE FIGHTER
Výrobce:	Lucas Arts
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	95%
Grafika:	90%
Zvuk:	75%

Super vzrůso je ničení
obrovských vesmírných
základů a křižníků v pozdě-
jších bitvách. Tak třeba teď:
nalítávám na Star Destroyer
Nebulon a je to tady horký-
vý, áááá, doleva, D O L E V A!
Zatr myš, pořád se zasekává,
Lee dej tam pohon na jednu
třetinu (Lee sedí u klávesnice
a já létám, mám to v kos-
tech). Teď mi nastav proto-
nová torpéda a šljem to do
něj. Klátím se na židli jak
praštěný mrtvici, jak klikkuji
mezi laserama a snažím se
Nebulona zaměřit pro vyslá-
ní bomb. Lee, neměň mi cíl,
když zaměřuju! No tak, Lee,
neprohlížej si miny, když
útočíme na křižník. Lee!
Leeeeeeee!! (rachot).

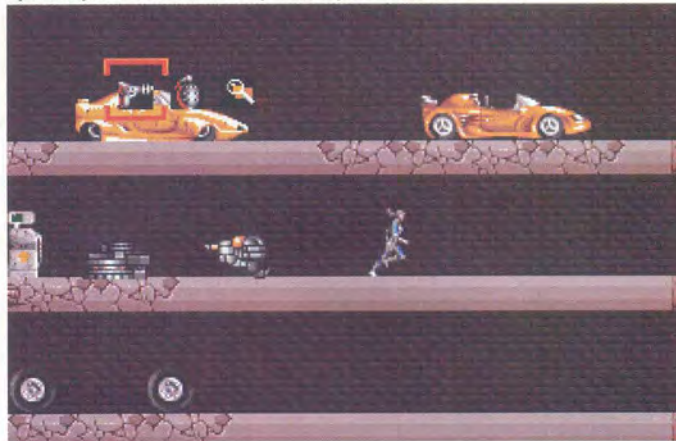
Zvuky jsou tradičně dobré,
ale hudba se mi zdála trochu
průměrná. V podstatě se
jedná o přepracované
Williamsovy bojové a imperi-
ální marše. Ale nebudme
puntičkáři. Vesmírná stříleč-
ka TIE FIGHTER by měla
dostat medaili za nadprů-
měrné úsilí Lucasových
tvůrců. Brzy se určitě dočká-
me extra misí a bitev, jako
tomu bylo u X-winga. A ty
přijdou vhod, zase nakoupí-
me rohlíky, fěkne, že
jedeme na výlet do centrální
části galaxie, nahřejeme lase-
ry a ta-ta-ta- BUM! Půjdem
vyhrát válku. **ANDREW**

RECENZE

Natasha s Jet Packem na zádech. Fiha...



Vaši postavu neustále pronásledují podivní roboti. Taková ta zvláštní hromádka plechu vlevo uprostřed je i Droidi Sentinella. Alespoň tak to píší v italské části manuálu.



Jako závoje raní mlhy padá nostalgie na celý svět počítačových her. Znučení hráči vzpomínají na zlaté časy, kdy na svých osmibitových miláčcích hráli jednoduché, ale velmi originální a zábavné hry. Zbožnou úctu jsme chovali k prvním verzím Tetrisu a Asteroids, se zatajeným dechem jsme hrávali Knight Lore, Tír Na Nog, Laser Squad, či R-Type. Ano, tyto doby jsou již pryč. Snad právě proto tvůrci počítačových her vdechují život dávno pohřbeným titulům. Projektový manažer firmy Psygnosis (Psygnosis vydají zřejmě ještě tento rok "remaky" Damocles a Tír Na Nog na PC CD-ROM), Nik

IMPOSSIBLE MISSION 2025 Nové XX bitové konzole, CD-ROM, virtuální realita... a také nová vlna starých her. ... NOSTALGIE

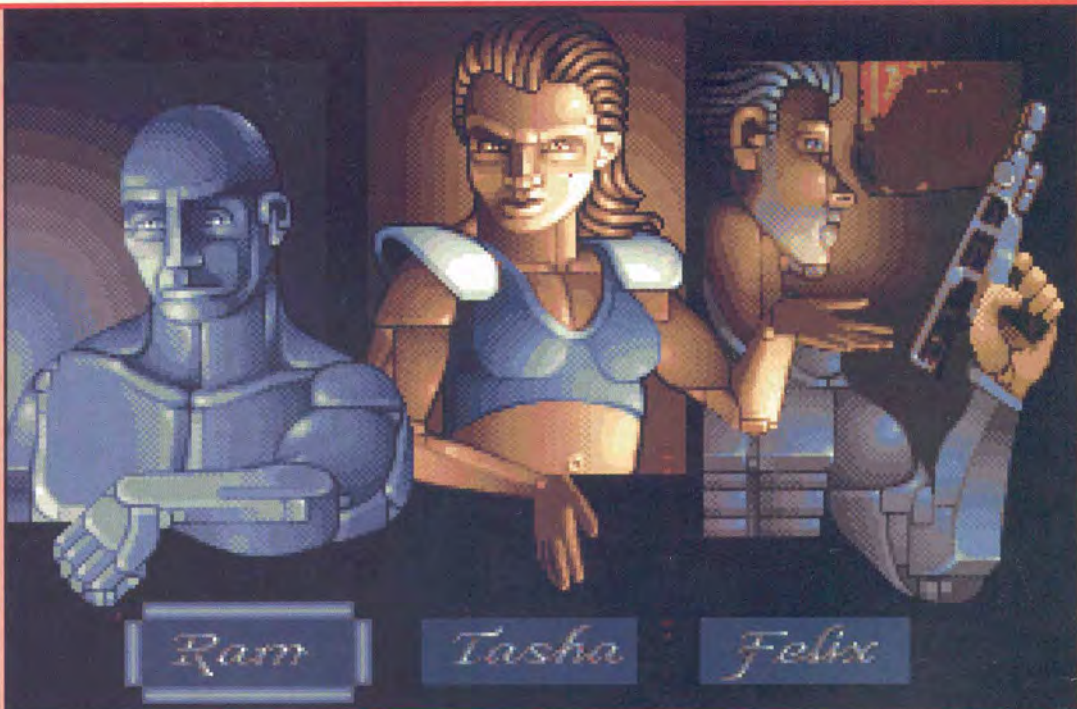
IMPOSSIBLE

HRDINOVÉ, KTERÍ JSOU PŘIPRAVENI UDĚLAT NEMOŽNÉ: zleva doprava: robot Soriu RAM 2, Natasha Tambor a Felix Fly.

FELIX FLY, dvaatřicetiletý, bývalý velitel jednotky Riot Rangers. Nedisciplinovaná, výbušná povaha. Vyloučen z armády pro časté porušování předpisů.

TASHA (celým jménem Natassia Tambor). Po studiích v Moskvě nastoupila kariéru vědecké pracovníce. Známá svou vášní ke gymnastice. Na rozdíl od většiny světových atletů nemá kovové implantáty zesilující svaly. Velmi rychlé reakce díky elektronické kontrole nervového systému. Věk 21 let.

RAM 2 (série SORIU), v provozu 2 roky. Tento typ válečných robotů byl vytvořen pouze ve dvou exemplářích (první byl zničen oddíly Elvina Atombendera). Revoluční technologie dovoluje systémům RAM měnit skupenství z pevného do tekutého a naopak.



Plošinka. To jediné, na co se v téhle hře můžete spolehnout.

Grafika ujde, co říkáte?



Výtah, co dodat ...

Tasha v akci

Wild, má na věc trochu jiný názor: V rozhovoru pro CTW uvedl, že problém vidí pouze v dosavadní neexistenci starých kvalitních her na nové systémy (proč myslíte, že jedna z prvních her na Atari Jaguar je nová verze Tempestu - staré game-sy na osmibitové?). Ať je to jakkoliv, ať na jedny přichází nostalgie a druhí touží po starých, mýty opfedených titulcích, můžeme si díky tomuto trendu zahrát dnes, v roce 1994, reedici IMPOSSIBLE MISSION, jedné z nejslavnějších osmibitových her vůbec.

NEMOŽNÉ. ZKRÁTKA NEMOŽNÉ...

"Je nutné proniknout do podzemních krytů šileného Elvina Atombendera, dostat se do počítačových systémů, kde jsou skryta tajná hesla a za zadat v řídícím středisku do computeru. Jedině tak zamezíme katastrofě. Jedině tak budou zastaveny atomové rakety!"

"Ale to je téměř nemožné pane," řekl pobuřilý mladík doposud skrytý

v tmavém rohu místnosti. Vykořčil různé ke stolu a ukázovými saltem se přenesl přímo k plukovníkovi X. „Stovky robotů, kteří jsou v podzemí, stovky různých nástrah a hlavně spousta logických hádanek - to se nedá zvládnout pane!“ X se podíval mladíkovi zpřima do očí a tiše pronesl: „Logické hádanky, to byla přešlá vědecký vaše parketa agenta Kostiča. Krom toho nemáte ani na vybranou - vítě přece, že od šestašedesátého nemá tajná služba víc moudra než..., než vás.“ To je nespravedlivé pane, budu si stěžovat u prezidenta,“ řekl mírně nasupně agent a udeřil pěstí do stolu. „To pochybuji. Za pár hodin nebudou existovat ani já, vy nebo prezident,“ zával X a omluvně se podíval na obraz nad svou hlavou. V místnosti zavládo na chvíli tiživé ticho. Kostič po chvíli vytáhl revolver, zkontroloval zásobník, okem šlehl po obrazu prezidenta a pomalu vykořčil z místnosti... Pak vyskočil na první plošinu.

LIŽ ZASE SKÁČU PO PLOŠINKÁCH

Klasický námět (zničit šílence chystajícího se zabít vše živé) se opakoval ve většině her té doby - je to jako věčně omílaný žert s banánovou slupkou: Člověk jde, uklouzne, upadne. Smějete se. A znovu. Člověk jde uklouzne a zase upadne. Už se moc nebavíte. Přijde nový komik s jiným provede-

ním těchto vtipů - a už se zase smějete. Všichni jistě dobře znají tyto zákonitosti - dobrý a osvědčený námet, dobře zpracování = úspěch. A tak jsem se ani příliš nedivil, když se mi dostala do rukou krabice s povědomým názvem Impossible Mission 2025 - The Special Edition. Vše jsem byl překvapen, když jsem hru poprvé spatřil. Námet zůstal až na pár drobností stejný (Elvin není tentokrát ukrytý v bunkru, ale ve věži a jaderné hlavice byly nahrazeny válečnými roboty). Atmosféra osmitoňové hry zůstala, ale vše ostatní jde s dobou.

ROZDÍL KTERÝ...

První věcí, která potěší, je rychlé nahrání celé hry. (To vždy potěší. Každého to potěší. Koho to nepotěší, není normální.) Od chvíle, kdy spustíte hlavní menu a uslyšíte úvodní hudbu, budete tuhle hru zbožňovat. (Tedy pokud nejste notoricky odpůrci akčních her.) V menu zvolíte hudbu, která vám bude velmi povedená - ale o tom až později, dále následuje volba obtížnosti a druh hry (klasická verze a nová, Impossible Mission 2025). Následuje výběr postavy a START. Zpracování nutné musí ohromit i konvici na čaj - animace postav je tak plynulá a dokonalá, že nám to nedalo a vytvořili jsme její grafický rozbor. Představte si: postava pomalu, ležce bžď. Stisknete fire - odlepi se od

země, lépe řečeno od plošinky, a ladné skočí salto. Elegantrí způsob, jak se vyhnout nepřítelům. Každý ze tří nabízených charakterů se pohybuje specifickým způsobem. Navíc jeden z mnoha bonusů promění postavu v nezničitelného robota, jiný jí umožní vznášet se v prostoru, atd. Podtrženo, sečteno - v Impossible Mission 2025 je k vidění jedna z nejlépe provedených animací postav dosud viděných ve všech akčních hrách. Jedinou vadou na krásě grafiky v této hře je trhaný scrolling. Na Amize. Rozumíte tomu? Jak někdo může udělat na Amize trhaný scrolling? Zvuk a hudbu dělal skutečný odborník. Alistair Brimble. Neřká vám to něco? Ano je to Brimble z Team 177, člověk, který ozvučil Alien Breed, Project X... A zdaleka to není jediné eso v týmu, jenž vytvořil tuto hru. Zdá se, že není hráči, ale i spousta tvůrců počítačových her propadlo nostalgii. A to je dobře.

AAAAACH....

Impossible Mission 2025 je nejen příjemným zavzpomínáním pro starší hráče, ale též docela slušnou podívanou pro novou generaci, která nemá ani potuchy, co to znamená, když se řekne Asteroids, či Lords Of Midnight. Navíc se hra ani nesnaží být přetehnizovanou ukázkou nesporné profesionality jejích tvůrců. Naopak. Vše je strizlivé a vkusně nakresleno, hudba je stylová, zvukové efekty OK a hratelnost maximální. Mne osobně Impossible Mission 2025 velmi potěšila. A vás? Nebo jste si ji ještě neporadili? To je chybda! Všem věle doporučuji.

LUKE

Hra ve hře. Tahle se jmenuje Synchro Punk Patrol: Alien Menace. Docela uide. Score: 68%...

score **89%**

Název hry: **IMPOSSIBLE MISSION 2025**

Výrobce: Microprose

Sci-fi

Zař. č.	SCI-11
Struč.	Alužná

Styl: AKCHI

Počítač: Amiga

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: **50%**

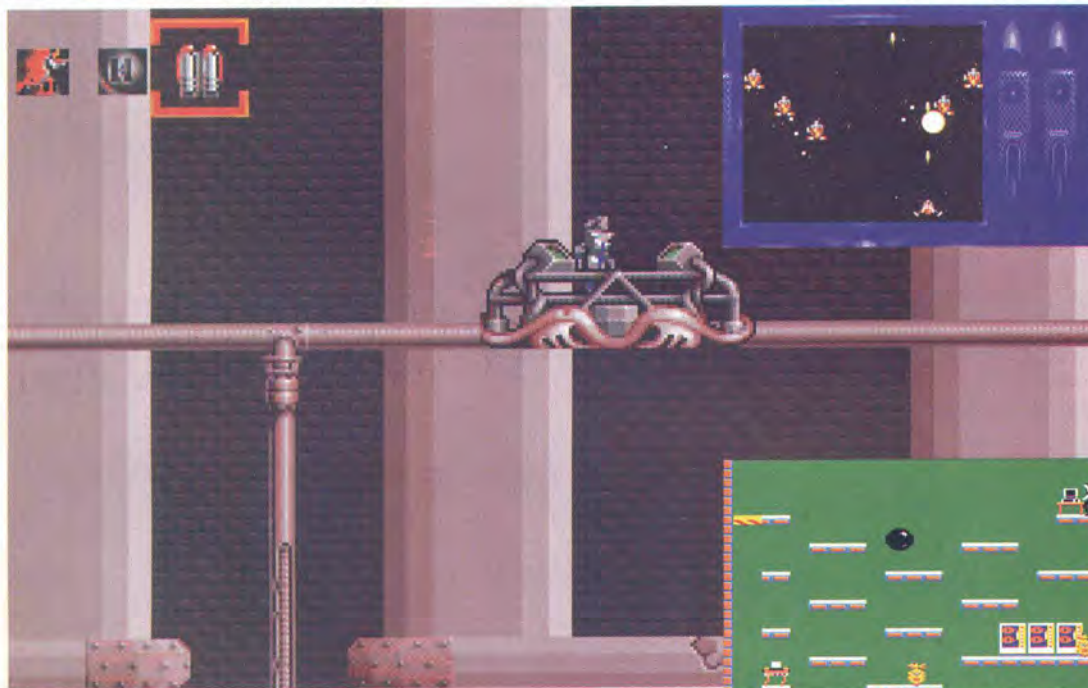
Atmosféra:	80%
------------	-----

Athletica:	88%
Grafika:	94%

Grafika:	94%
Funkci:	93%

Zvuk: 94%

MISSION 2025



Klasická Commodore C 64 verze. I na dnešní poměry dost (ale opravdu DOST - ICE) dobrá hra.

Výtahy, posuvné plošiny a... lanovky. Či co to vlastně je.

Bonus se může skrývat v podstatě kdekoli v ...

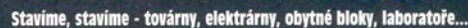
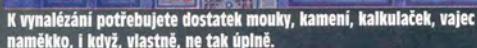
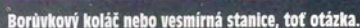
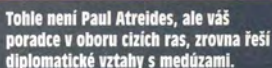
Výtah nahore. Vy dole. Klasika...



Animace postav je náááááááááádherná...

Po splnění všech úkolů vás tato zdviž odveze do dalšího levelu.

**Dochází mi minerály
na Calypsu, zařídím
tedy dvě lodě, které
je budou vozit
z Jánského Vršku.
Energii na Rheu II
dopravím
z filtrovací stanice
Plyn 1, ale kde
vezmu roboty?
Možná nějakí zbyli
na Space Portu...**

[illegible]

...a pak se můžeme vydat ke hvězdám!





Předměty na mapě nejsou rozsypané hamburgery, ale minerály, které musíte nalozit a odvézt na základnu.

Mohutný koráb

Calyppo na chvíli zastínil slunce, jak dokončoval poslední oběh kopírující trajektorii Marsu. Pak se rozzářily jeho čtyři hlavní motory, jejichž záblesk slunce nejen oslnil, ale zároveň pokořil, lidstvo poprvé opustilo kolébku sluneční soustavy. Loď se vydala na pout, která potrvá desítky let a jejímž cílem je dosud neskutečně vzdálený bod na hvězdném nebi. Vy jste této lodi velitelem a nesete odpovědnost za stovky lidí snících tichý hibernační sen. I vy sníte, zdá se vám o první lidské kolonii na neznámé planetě, o budování nového světa. Pak ale přichází čas velkého zklamání: rádio stroze hlásí, že na Zemi byly vyvinuty koráby mnohem rychlejší a mohutnější, než je vaše kosmická bárka. Byly vyslány ke hvězdám, aby zasely semínka lidského rodu v hlubinách vesmíru. Jeden takový maxi-koráb byl vyslán vaším směrem, takže vy se s údivem dozvídáte, že na místo doletíte až dvacet let po maxi-korábu a stanete se pouhým zástupcem guvernéry kvetoucí kolonie. Po této sérii hořkých informací se stane poslední nepředvídaná věc - odmítní se Země zmiřovaná nečekanou válkou. Po dlouhé hibernaci se konečně probudíte na prahu nového světa, sídlem kolonie měla být planeta Gaea, ale z ní, ani ze Země se nikdo nehlásí. Navedete Calypso na oběžnou dráhu a spustíte první výzkumný člun. Kvetoucí kolonie nikde. Místo ní naleznete zuřivě zničené zbytky budov, robotů a lodí. Po lidech ani vidu ani slechu. Dáváte příkaz operátorům, aby zatím nikoho nebudili z ledového spánku, nasedáte do lodí a letíte se na trosky podívat. Vidíte hrůzu nelibosti něho konce, známky paniky, kanibalismu a šílenství. Teprve při pohledu na zuřinatělé děti vám patřičně dochází, že osídlování nového světa nebude žádný med.

Nechci vzbuzovat zbytečnou paniku, ale myslím si, že zavilí stratégové, zvláště pak

příznivci Milénia a Deutera si tentokrát konečně přijdou na své. V poslední době je o pořádné budovatelsko - výzkumnické strategie ve stylu sci-fi velká nouze. Kromě vynikajícího UFA tu byly jen pokusy jako Reunion nebo v poslední době Outpost, ale ty se nijak zvlášť nepovedly, protože element strategie v nich nehraje hlavní roli a euforie z budování nemá kýženou sílu. Alien Legacy je to, na co jsem čekal. Rychlý vývoj událostí ve vynikajícím příběhu, který nezadržává a veze s sebou hráče až ke zdárnému konci je klíč k úspěchu této masivní strategie. Od začátku až do konce vám nebude dovoleno vydechnout. Jak název hry Alien Legacy (Odkaz cizí rasy) napovídá, brzy se na scéně objeví neznámá civilizace. Její příchod bude nadmíru nečekaný a zpočátku skoro nepostřehnutelný. Teprve po určité době se dozvíte, co zničilo vaše předchůdce a zjistíte, že se bezhlavě melete v soukollí dábského plánu neznámé supercivilizace, která je tak mocná, že se rozhodla vás vymazat ze světa, aniž by průběh bitvy přijela být jen zkontrolovat (záměrně nebudu prozrazovat žádné detaily, protože tahle hra si určité zaslouží být objevená). Neznámá civilizace vás sleduje speciálními kontrolními věžemi, které vysílají údaje o průběhu událostí v této sluneční soustavě. Vaše kolonie zde evidentně není vítána a odpůrce je tak mocný, že může způsobit i výbuch slunce. A až zjistíte, že ničíte jeho vysíláče a veselé si žijete skrze všechny pohromy, klidně to udělá. Něco vám to připomíná, že? Ano, je to tak trochu na způsob Pohlovy Brány (Gateway), ve které roboti Assassini systematicky likvidují každou známku života ve známé části vesmíru. Ovšem stejně jako je to v Bráně s Heecheji, i zde narazíte na přátelsky nakloněnou civilizaci. Nebude však lehké je najít a spřátelit si je. Příběh je velmi zajímavý a užasně promyšlený, časem vám bude připadat, jako byste četli sci-fi knihu, od které není možné se odtrhnout.

V takto složitých podmínkách beze styku s jakoukoliv externí pomocí musíte bojovat o přežití, čímž se dostáváme k hlavní věci a to je strategie. Vaším úkolem je budování nezávislých kolonií všude, kde jsou k tomu jen trochu výhodné podmínky. Navíc časem vaši vědci přijdou na způsob, jak stavět kosmická města obíhající okolo planet, což je způsob, jak založit stovky kolonií, které ovšem nejsou samostatné, protože netěží žádnou rudu. Kolonie může mít jen omezený počet budov, takže zpravidla vznikají kolonie na něco zaměřené - kolonie energetické, výzkumné, obytné, atd.

Abyste se situace zbytečně neztěžovala, celý kolonizační systém je závislý pouze na pěti zdrojích. Zaprvé jsou to lidé, kteří se množí úměrně tomu, kolik obytných seklí vystavíte. Za druhé je to pomyslná jednotka **životní podpory** (Life Support), kterou taktéž vytváří obytné sekce v závislosti na energii a na minerálech. Třetí nezbytností jsou zmíněné **minerály**, které můžete těžit pouze na planetách. Čtvr-

tou věcí je **energie**, kterou vyrábí elektrárny buď z minerálů nebo později z plynů (obíhají-li některou z obřích plyných planet). Poslední, pátou garancí správného vývoje kolonie jsou **roboti**. Ti se také vyrábí v továrnách - továrna tedy může buď těžit minerály, vyrábět roboty, stavět kosmické lodě nebo se může pustit do zbrojení (jenž je možno kdykoliv změnit, hlavně v případě, že se vytěží všechna ruda v kolonii a továrny hromadně přejdou na výrobu). Je třeba se snažit, aby ani jedna z pěti zdrojových položek na žádné kolonii nikdy nechyběla, protože pak se postupně zastaví chod všech budov.

Kromě výmenovaných věcí můžete stavět i další budovy - generátory silového pole a laboratoře. Laboratoře a výzkum vůbec jsou velmi silnou stránkou této hry. Vynalézání určitých věcí si vyžaduje různé druhy výzkumů, jedná se celkem o sedm (viz obr.) odvětví vědy, na každou z nichž můžete libovolnou laboratoriu zaměřit. V pozdější fázi hry bude nutno vyvinout složité mechanismy vyžadující přes sto jednotek práce každého vědeckého oboru. Často se tedy stane, že veškeré vaše zdroje budete „utápět“ ve výzkumu. Kromě jednoznačných projektů jako urychlení lodí nebo vylepšení budov budete moci zkoumat i čisté teoretické studie navržené vašimi vědci, které teprve později (v několikaleté generaci výzkumů) přinesou první praktické výsledky. Výsledky vědy silně ovlivňují výstavbu kolonií, protože vědci každou chvíli vymyslí lepší verzi stávajících budov. Např. vynález velkokapacitních obytných bloků způsobí stavební horečku alá Jižní Město.

Hra je přímo nappána speciálními úkoly, které často zatíží váš guvernerský mozek. Několik poradců v hlavních oborech vám bude vždy k dispozici. Práce je plno: tu musíte postavit pět laboratorii pro speciální výzkumy nového pohonu lodí, tam deset obytných bloků pro vzbouřence, spřátelená cizí rasa potřebuje dvacet lodí, vojenský velitel se domáhá osobní účasti při zkoumání podezřelého meteoritu a mnoho dalších. Do toho všeho přijdou boje a povstání a převratné objevy volající po přestavění většiny budov. Spolupráce s mimozemskou rasou, epidemie, kosmické války, hrozba vyhlazení supercivilizací. Nikdy se nezapustíte, pořád máte něco na práci. A když z milosti dostanete chvíli klidu na oddech, pořád ještě zbývá zkoumání povrchů planet, kde se nachází spousta užitečných předmětů a informací po prvních kolonizátorech. Na některých vzdálenějších planetách a asteroidech najdete dokonce mnohem zajímavější artefakty. Kdo bude nadřazený na výsledky nějakého výzkumu nebo na výsledek dlouhého letu ke vzdálené planetě, může si urychlit herní čas. Naopak, stane-li se hra nestíhačkou a člověk neví, kam dříve skočit, můžete si čas zpomalit, což je vynikající nápad.

Určité se musím zmínit o systému kosmických lodí a dopravy vůbec, který byl například v Reunionu vymyšlen velmi špatně. V Alien Legacy se ale z fušky stává požitek, jak vám to všechno správně slape. Každá loď uveze určité množství paliva a má určitý nákladový prostor (boji roste s vědeckými objevy). Přesouvat můžete i mateřský koráb Calypso, který sice létá pomalu, ale uveze obrovský náklad. Na každé kolonii je hangár, kde loď může přistát, čímž, a to je důležité, automaticky vyloží svůj náklad. Loď však můžete poslat i do míst, kde žádná kolonie není - i na cizích kosmických tělesech můžete běžně přistávat a různými způsoby zkoumat jejich povrch. Povrch každé planety či asteroidu je rozdělen do menších

sektorů (jejichž počet překročí na některých planetách několik set), na každém z nichž je možno individuálně přistávat a zkoumat ho. Zde je dobře vidět, s jak maniačkou láskou se autoři s Alien Legacy pipali, ve většině sektorů totiž něco naleznete. Ať jenom geologickou či astronomickou zajímavost či rovnou trosky neznámých měst nebo lodí, tisíce řádků textu, které nemusíte číst, ale někdo je s velkou péčí vymyslel a napsal. Abych ale dokončil téma lodí: loď může zkoumat, transportovat, vybudovat kosmickou kolonii, nést jadernou hlavici nebo, a to je nejdůležitější, může být naprogramována jako pravidelná linka. Pravidelná linka např. vozí minerály a několik robotů na Calypso a z něj se na Gaeu vrací s nákladem energie a lidí. Jak prosté, a navolíte pár linek a člověk se o vztahy mezi zaběhlými koloniemi nemusí vůbec starat (v Reunionu se ruční převážení materiálů brzy stalo peklem).

Alien Legacy skrývá ještě tolik možností a funkcí, že je na jejich popis dvojstránka příliš malá. Hra mi vydržela něco přes týden a po několika zoufalstvích a euforiích jsem ji dotáhl ke zdárnému konci. Bezvadné je, že po gratulacích můžete hrát dál, prostě si jen tak „dojždět“ ještě několik dní, než vychladnete. K doždění jste přímo provokováni statistikami z konce hry, kde se dozvíte, kolik z možného maxima jste objevili, vyrobili, apod. (mě například chybělo hned několik věcí, vůbec nechápu, kde jsem je mohl minout).

Dynamix se ukazuje jako jedna z nejslibnějších současných firem, po velkolepém Krondoru přichází, trochu nečekaně, se strategií. Je na první pohled vidět, že autoři, ač neznalí oboru, se rychle zorientovali a odvedli prvotřídní práci. Grafika je na úrovni, neoslíní sice na první pohled, ale svůj pravý potenciál odhalí až později. Nejlepší obrazy a animované scény uvidíte až ke konci hry, což je pravý opak současného trendu ukázat skvělé intro jinak chudického programu za účelem nalákání laického občanstva. To nejlepší ze všeho uvidíte až úplně na závěr a při gratulaci, které spolu s euforií z dohrané hry člověka doslova vyhodí z křesla. Pozor na to, Alien Legacy je maniačká záležitost. Zapalte a uvidíte.

ANDREW

score	86%
Název hry:	ALIEN LEGACY
Výrobce:	Sierra-on-Line /Dynamix
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	90%
Grafika:	75%
Zvuk:	75%

RECENZE

Dark Legions

Síly dobra a zla opět povstaly, aby spolu se utkaly ve standardní bitvě na život a na smrt.

Pamatujete si na hru ARCHON? Byla to docela zábavná kombinace šachů a akčních střelky. DARK LEGIONS (DL) je její zbrusu nová verze, která byla dlouho toužebně očekávána. Bohužel, DL je především... (Tohle je slušný časopis! - red.)

Když se podíváte na obrázky, řeknete si zřejmě, že DL hezky vypadá. A máte pravdu. SSI zřejmě zaměstnávají schopné výtvarníky a chtěli se tím pochlubit. Proto jsou figurky patřičně velké. Jsou dokonce tak velké, že na obrazovce vidíte jenom 6x6 políček - t.j. zanedbatelný kousek hrací plochy. Pokud chcete vidět víc, můžete si zobrazit celou plochu - pak je sice všechno krásně přehledné, ale místo pracovaných postavíček vidíte jenom malinkaté barevné čtverečky. Hmm. No, pokud tedy NECHCETE vidět která figura kde stojí, necháte si přepnuto na velké, krásné postavíčky a zkusíte s nimi pohybovat. Nejdříve uvidíte, že jsou celkem hezky animované (no, jsou animované lépe než třeba JETPAC, ale zase ne lépe než BATTLECHESS). Navíc autoři zvolili cestu nejmenšího odporu a nechali postavíčky chodit jenom nahoru, dolů a do stran. Jestliže se tedy chcete přesunout o dvě políčka šikmo dolů, váš trpaslík se otočí doleva, udělá krok, otočí se dolů, udělá krok, otočí se doleva, udělá krok, otočí se dolů a udělá krok. Trvá to přibližně 20 vteřin, a vypadá přitom jako by měl křivici nebo nějakou jinou pohlavní chorobu (Tohle je slušný časopis! - red.) (Co je na pohlavních chorobách neslušného? A křivice stejně není pohlavní choroba, to byl vtip.) (Aha. Ha ha ha. - red.) U některých figurek (vodník, zombie) si to autoři zjednodušili tím, že při pohybu zalezou do země a vynoří se až na cílovém políčku. Vznášující. Jakmile vás animace začnou nudit (poté, co jste je třikrát viděli), můžete je naštěstí přeskočit stisknutím pravého tlačítka myši. Globálně vypnout je nemůžete, takže brzy začnete mírně šilet z neustálého zoufalého bušení do myši (styl „Ať už se ten %!#&\$* pro-

boha hne!!!“ (Tedy, vlastně neříkáte „procento vykřičník mříž dolar hvězdička“, ale musel jsem to napsat takhle - tohle je slušný časopis!).

DL má velice propracovanou a komplikovanou strategii. Každá postava má svou energii, rychlost doplňování energie, speciální schopnosti atd. Například čarodějka může přivolat jinou postavu. Je to opět doprovázeno ucházející animací (kteřou, až vás začne nudit (a ona vás velice brzo nudit začne! (už asi po pěti minutách hry - zajímavě, poprvé se mi povedlo mít troje závorky v sobě)), můžete také přeskočit pravým tlačítkem myši), během které se otevře teleportační okno a z něj se vynoří zvolená příšera. Příšera se vynořuje vždycky tváří k vám a pokud patří protihráči, zůstane tak. Pokud patří vám, otočí se k vám po vynoření zády (to je taký jediný způsob, jak rozpoznáte svoje figurky od protihráčových, protože všechny vypadají stejně). Jak to měli ale programátoři udělat třeba se zombie, který se otočí nemůže (protože nemá příslušnou animaci a pohybuje se pod zemí - viz výše)? Řešení je prosté, milý Watson! Pokud přivoláte zombieho, vyleze z okna čelem k vám, pak zalezde do země a na stejném místě okamžitě vyleze, otočený zády k vám. Buď je zombie rozumu chabého, nebo vážla spolupráce programátorů s animátory. Hmmmmmm.

Jak už bylo řečeno, strategie je velice složitá, takže jsem se jí zprvu příliš nezabýval. A nezabýval jsem se jí ani posléze, protože jsem zjistil, že na ní stejně vůbec nezáleží. Všechno se totiž rozhodne při akčních sekvencích. Když vstoupí jedna figurka na políčko jiné, objeví se pohled svrchu (ne, ne, tentokrát žádné 3D, ale něco jako hodné stará hra z Amigoy) a hráči si to mezi sebou vyřídí pomocí joysticků aniž by nějak záleželo na tom, kdo utóčí a kdo se brání. Každá z postav má i při akčních sekvencích speciální schopnosti, které mají především ten význam, že brzy zjistíte, že některé z postavíček jsou zcela na nic, zatímco jiné to mají „v paži“. Například upír má být podle autorů silnou figurou, protože umí hezky vysávat krev. Bohužel, upír se pohybuje ve vzduchu a to nepřilíhly rychle. Stačí se tedy s tím nejslabším vojákem držet neustále pod ním (tedy být jím zakryt) a upír si ani „nesosne“, protože sosa pouze před sebe. Takže si takhle v klidu pod upírem chodíte a pomalu ale jistě ho zespoda upícháte k smrti (upícháte ve smyslu „upícháte“, nikoliv „upícháte“ - tohle je slušný časopis!).

Na druhou stranu ohnivák (nikoliv pták a už vůbec ne pták ohnivák - tohle je slušný časopis!) je zdaleka nejužitečnější, protože se s ním můžete prostě držet v povzdálí, odtud střilet a v případě bližšího se nebezpečí rychle odskočit do protějšího rohu obrazovky. Výsledek toho všeho byl ten, že jsem hned při své druhé hře naprosto rozdrtil armádu počítače, nastaveného na nejvyšší možnou obtížnost, pouze pomocí svých ohniváků, aniž bych se nějak zabýval tou hrozně propracovanou strategií (mimořádně, první hru jsem vyhrál taky, třetí taky a čtvrtou už jsem nehrál). Hmmmmmmmmmm.

DARK LEGIONS je hra, která se výrazně nepovedla. Má pěknou grafiku, animaci, kterou určitě dělal tým výtvarníků pěknou dobu, ucházející zvuky..., ale chybí jí jakýkoliv náznak nápadu nebo hrátelnosti - je to jenom hezké demo, které brzy omrzí. A nejsmutnější je, že zatímco původní ARCHON měl okolo 30 kilo, DL má 30 MEGA!!! S tímhle světem není něco v pořádku. Jdu si zahrát REVENGE OF THE MUTANT CAMELS a na všechno se... (Tohle je slušný časopis, sakra!!! - red.)

FFUK



„Tři z vašich bojovníků: obr, čarodějka a klerik.“



„Tenhle je mi trochu podobný.“



„Takže si vyberete armádu, pečlivě ji rozestavíte, strategicky rozdělíte kouzelné prstýny...“



„...ale všechno se stejně rozhodne při boji muže proti muži (tedy upíra proti ohnivákovi).“

„A tohle je hra REVENGE OF THE MUTANT CAMELS, která nemá s DARK LEGIONS nic společného, ale je mnohem zábavnější.“



score	60%
Název hry:	DARK LEGIONS
Výrobce:	SSI
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	60%
Grafika:	80%
Zvuk:	70%

Kdyby se vám zdálo, že tenhle ... tak máte úplnou pravdu.



Нмммммммм...



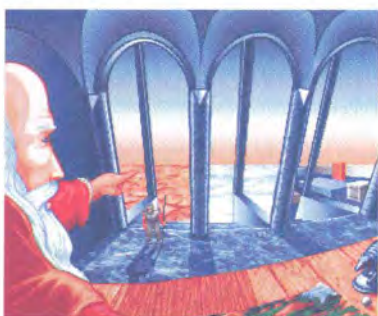
Antarctica - zábava pod bodem mrazu...



Poslední ze tří hrou nabízených pinballových stolů nazvaný HeavyMetal je nejen nejohavnější, ale též nejméně hratelný.



Ohhhhhh...



Ehmmmm...

The Ultimate Pinball Quest

Na světě jsou občas k vidění podivné věci, například účes Petra LEE, film Pee Vee's Big Adventure nebo počítačová simulace pinballu s fantasy zápletkou...

Po dočtení posledních stran manuálu (manuálu na Pinball Quest, pochopitelně!) jsem jen zakroužil hlavou a uhasil cigaretu v redakčním pivátku. (Což dělám skutečně zřídka, protože v redakci nemáme žádné pivátko...) Páté se proč? THE ULTIMATE (pche!) PINBALL QUEST není totiž jen tak obyčejný pinball. Je to... fantasy pinball (áááááááááá - MadMax).

Na první pohled se The Ultimate Pinball Quest od jiných klasických pinballů ničem neliší, pohledem druhým (do manuálu) se dozvíte, že je třeba zachránit ekologickou (ekologická fantasy!) rovnováhu na planetě a toho lze dosáhnout jediné tak, že získáte zpět šest symbolů, které etc... Tyto symboly jsou ve hře k máni pouze po uslovném a vyčerpávajícím hraní pinballu v adventure módu - po každém dohraném stole (jsou celkem tři: WASTELAND,

ANTARCTICA a HEAVY METAL se objeví pár obrázků, po chvíli zase zmizí a hraje se dál... Totéž onen v manuálu slibovaný „Quest“.

Uznávám, že potěšit hráče animacemi nebo vůbec tím, že pinball se dá dohrát i jinak než ztrátit všechny kuličky (co to má co dělat s pinballem? - red), je docela dobrý nápad, ale samotný nápad nestačí. Pinballová simulace je oblast již dalece prozkoumaná odborníky takového formátu, jakou jsou 21st Century. Přijít s něčím novým byvá pro ostatní velmi, velmi těžké. Infogames se o to pokusili a bohužel naprosto bezúspěšně. Jedním z mála nových prvků je děj (v úvodním menu zvolíte ADVENTURE) - již popisovaný v úvodu. Dále menu nabízí hru akční (ARCADE), kdy, jako ostatně v každém dobrém pinballu na computeru, máte možnost volby jakéhokoli ze tří pinballů

ve hře. Poslední volbou je BONUS - volba hry jednoho z šesti bonusových levelů. Taktéž pojetí jednotlivých pinballů je netradiční - jsou mnoho obrazovek vysoké, či široké. Grafika poměrně na úrovni - rychlý scrolling, zajímavé animace. Hudba je... dobrá (jsou ale chvíle, kdy by každý hráč volbu MUSIC OFF velmi uvažl), zvuky kvalitní, ale rozhodně netvoří dostatečnou zvukovou kulisu.

To byl tedy výčet přednosti, víc jich hra nemá. Nebo ano? (Ne, rozhodně ne! -red) Nyní bude následovat popis chyb, které by měly odradit potenciální zájemce o tuto hru. Slabším povahám doporučuji přestat číst. Hned teď. Tak, těch slabotinek jsme se zbavili a jedeme dál... O čem jsem to...aha. Tak tedy, chyb má The Ultimate Pinball quest ZATRACENÉ DOST. Začneme od názvu. Infogrames mohli vymyslet nějaký delší název, aby to recenzenti neměli tak jednoduché - grrr. Co třeba The Ultimate MegaPinball with The Lord of the Rings-like story. Nu dobrá, žerty stranou a jedeme dál. První potíže nastanou povahám méně trpělivým, neboť hra se dost špatně hraje. Nežli se vám podaří kuličku prostrlílet celým prvním stolem (Jeho část je na obrázku, na tom vysokém obrázku!), zažijete perné chvílky. Zbývající dva stoly, Antarcica a Heavy Metal, jsou pro změnu dost nepřehledné, což je dáno především jejich nezvyklou šířkou. Znamená to, že obraz scrolluje nejen vertikálně, ale také horizontálně. Není to špatný nápad, ale málem jsem si kvůli tomu ukrotit hlavu. Všechny stoly jsou bez výjimky naprosto nudné, což se autoři pokusili zachránit velkým počtem bonusů. Nic proti bonusům, ale než se takový bonus nahraje z disket... Tak. Konec. Nebudu vás již nudit dalšími nedostatky a přistoupím rovnou k závěrečnému verdiktu.

Vzal jsem v úvahu všechny klady a záporny a výsledné SCORE je, věřte nebo ne, přesně šedesát procent. Třicet procent za dobrou grafiku a za snahu, zbývajících třicet procent za to, že The Ultimate Pinball Quest je počítačová hra. Jestliže jsem neodradil ani ty nejzavilejší pinballáře, kteří si hru přesto chtějí koupit, nikdy si to neodpustím. Jediné, co z hrani téhle přehněné průměrné hry budete mít, je bolení hlavy.

LUKE

score 60%

Název hry: **THE ULTIMATE
PINBALL QUEST**

Výrobce: Infogrames/
Interactivision

Žánr: Fantasy

Styl: Simulátor

Počítač:	Amiga
----------	-------

Obtížnost: Pro trpělivé

Hodnocení:

Originalita: **65%**

Atmosfera:	30%
------------	-----

Grafika: **75%**

Zvuk: **70%**

RECENZE

První, co nás na téhle hře zaujme, je její název. Nepochopíme jej. Pak nás zaujme herní systém. Zmate nás. Zaujme nás její mluvené slovo. Neporozumíme mu. Zaujmu nás i logické hádanky a problémy. Nevřešíme je...

Takhle bychom

pravděpodobně mohli pokračovat až do tzv. aleluja, ale protože dnes už nikdo neví, kdy takové aleluja vlastně je, necháme toho a začneme od začátku. VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY je název hry. Podivný. Dnes již každé malé děcko ví, že Valhalla je mytická země vikingských bájí, ve které sídlí bohové. Tahle hra nemá s bohy nic společného - Valhalla tady totiž znamená zemi/zámek/hrad/bůhvícověstě. Stejně tak „Infinity“, anglicky nekonečno, tady vystupuje zcela prozaicky - je to jméno hlavního padoucha. Mohl by se stejně tak jmenovat Polojasno, Oblačno či Zataženo, ale to ne, jmenuje se prostě Nekonečno a navíc je to zcela obyčejný člověk. Tenhle chlapík Infinity se jednou zrána probudil, vyskočil z postele, podíval se z okna, řekl si „to je dnes krásný den“ a začal válku proti svému bratru

VALHALLA and the Lord of Infinity

Garamondovi, králi Valhalla. Jako každý správný padouch válku vyhrál, krále zabil, jeho rodinu vyvraždil, hrad obsadil atd. atd.

Šťastná náhoda (tj. zvrhlý záměr programátorů) však rozhodla o tom, že Garamondův syn unikl a skrýl se v horách. Tam, požíraje kořinky, žízalky a červičky, kul nezletilý synek plány na pomstu. Jakmile dospěl ve zdatného teenagera, vydal se na cestu do zámku aby pomstil smrt svého otce, matky, dědečka, babičky, strýčků, tetiček, sestřiček, bratránců, všech padlých bojovníků, jejich žen a dětí, jejich rodin, jejich příbuzných, rodin jejich příbuzných a dalších odemknout rodin jejich příbuzných. Uznejte, že takováhle pomsta bude dozajista sladká.

VALHALLA je dozajista hrou prokleté originální. Jedná se totiž o, dáváte dobrý pozor, „Vůbec první Mluvicí adventure na Amize“. Hvízd, žůžůž, sláva, paráda, hurá. Dobře - co je to ta



Kdybyste se někdy náhodou dostali k tomu, že budete muset psát popisky k obrázkům na totálně nudnou hru...



...jako třeba naprostý úpadek hrátelnosti v některých rádobě inovativních hrách...



...a než se nadějete...



...můžete jít domů!



...vymyslete si nejdříve nějakou vhodnou zápletku, o které budete chtít mluvit...



...pak zaplácnete takovou úvahou tři, čtyři obrázky...

score 40%

Název hry: VALHALLA

AND THE LORD OF INFINITY

Výrobce: Vulcan Software

Žánr: Fantasy

Styl: Adventure

Počítač: Amiga

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: 50%

Atmosféra: 40%

Grafika: 40%

Zvuk: 30%

věcí žádného očividného významu a „interakcí“ s nejrůznějšími bytostmi - v první úrovni jsou to třeba kamenné lebky a interakce spočívá v jediné větě, kterou lebka probublá - na nás je přinést jí něco, co bylo předmětem jejího dunivého bublání. Interaktivní až běda.

Problémy ve hře nejsou pochopitelně soustředěny jen na dunění lebek. Najdeme tady spoustu zajímavých předmětů, z nichž některé budeme dokonce moci někde použít. Kde, to zjistíme pouze zoufalou metodou pokus-omyl, protože jen pár vyvolených má dostatečnou intuici na to, aby na debilní hádanky přišlo. Časem dobrodružství přeroste v probíhání hradu, zkoušení klíčů v sudech, které se tváří jako dveře, přehazování páček na zdech, používání všech předmětů na všechny a v dalších úrovních nehorázné padání do neviditelných pastí v podlaží.

Hra je navíc velice zdoluhavá a po chvíli totálně nudná. Nešťastný princ se trmácí z místnosti do místnosti velice pomalu a navíc každou svou činnost tvrdohlavě komentuje, což vyžaduje jednak chvíli nahrávání z diskety, jednak pevné nervy, protože každé, když se princ po sebrání čehokoli podívá nahoru do našich zarudlých očí a pronese překvapivé „Mám to“, máme zase my pro změnu neodolatelnou chuť mu plivnout do kšichtku. Nejen proto, že tato větička je zcela zbytečná, ale třeba i proto, že jeho předpubertální vriskání dokáže přivést k zuřivosti i velice vytvrdlé hráče.

Jo, VALHALLA může být rozsáhlou hrou (zabírá přece šest disket), může být první „Mluvicí adventure“, může v ní být 30 postav a celých 1000 mluvených slov, ale pořád to zůstává brak. Dnes už nikoho neomráčí rozto-

milá grafika, která ač roztomilá, není zase až tak vynikající připustíme-li, že herní okno je relativně malé, veškerá grafika je statická a jediným animovaným prvkem je tady postavka Prince. Dnes už nikoho neomráčí ani zvuky, které sice nejsou špatné, ale zase jich moc není. Mluveného slova zase je až moc, není možné ho vypnout a v některých chvílích nápadně připomíná program SAY pod Workbench, ale to byl pravděpodobně záměr.

Takže, jestliže jste žhavi po nějaké dobré adventure na počítač AMIGA (nedejť Bože, aby tahle hra byla předělána ještě na PC), nenechte se lákat sympatickým názvem, který s Vikiny nemá nic společného, nenechte se lákat mluvením a nenechte se lákat ničím jiným, protože VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY je totálně mimo mísu. Patříte-li ale mezi masochisty, kteří nevědí jak naložit s penězi, volným časem a zdravým rozumem, není pro vás nic lepšího než VALHALLA - hra, která vám předchozí položky zcela jistě na dlouhou dobu vyčerpá. Rozhodnutí je na vás. At vás provází síla!

ICE



Moc mě nesváděj, vim, že je v tobě plesnivý faraón.



Pane řidič, támhle se zatočte dolů a pak doleva...

Zool 2

Hopsá, hopsá, šmik sem - housenka mrtvá, šmik tam, sardinka to má za sebou.

Bylo-nebylo

ale asi bylo. Jednoho jarního dne, za devatero horami a devatero řekami, pod vysokým ořechem ve velkém mraveništi, přiblížně v osmé chodbičce napravo od vchodu, zrovna když kohout potřeší zakokrhá, vydrali se z vajíček na svět dva mravenečci. Každý z nich držel pútku nůčku a hned se spolu začali prát. Když to uviděla moudrá královna, rozhodla se, že se tihle dva mravenečci stanou bojovníky. A jakmile jim tykadla přesáhla první milimetr a přišla mravenčí puberta, začalo se cvičit. Nebylo to nic jednoduchého. Po několika frakturách kusadel a po pár kousancích do zaděku se přece jen povedla první pirueta a salto. Nezůstalo však jen u toho, mravenci se rozhodli, že budou nindžové

kyseliny, šplhání po zdi a hlavně šlehání okolo sebe nebezpečnými nůčkami. A pak, bylo nebylo, první mravenišť mělo své dva ninjy. Dále už to někteří znají, putovalo se do N-té dimenze, tam se hodně bojovalo a teď, o dva roky později se zvoni na poplach znovu, copak to asi bude?

Je to v podstatě to samé jako díl předešlý až na lepší technické zpracování. Hra však působí trochu přeplácáně. Je příliš mnoho věcí v pozadí i v popředí a navíc je všechno stejně křiklavě barevné, což nejenže způsobuje trhání obrazovky při scrollu, ale také příliš velký zmatek v hráčově orientaci a kolikrát chudák ani neví co se děje. Zmatek je možno trochu zmírnit vypnutím pozadí, ale pak hra vypadá docela chudě. V tomto díle k Zúlovi (počestné jméno je kratší) přibyla ještě sličná mravenčí slečna Zúz a ninja pes Zún. Naopak zase ubyla možnost vypnout nepřijemnou setrvačnost, která mravence doprovází při každém skoku a pohybu vpřed či vzad. Díky ní se ani nenadějete a šup, jste z plošinky dole, přibližně asi tam, kde jste před několika minutami začali. A to ani nemluvíme o klouzavých kopečcích, které vše ještě zhoršují.



a naučili se také různé bojové skoky, salta dopředu i dozadu, plivání kuliček z mravenčí



To bych nedělal, jestli mě rozmáčkneš, vystříkne kyselina a bude po tobě!

Zú! se mračí na všechny ty vzorce a plány, lepší je přece něco zabít, no ne?



Další reklamy, další Chupa Chups, jako by toho už nebylo dost.

Tato hra má velice dobře propracovanou grafiku a výbornou animaci. Škoda jen, že at si vyberete Zúla nebo Zúzu, nezaznamenáte mezi nimi skoro žádný rozdíl. Mají stejné možnosti ve svých pohybech, takže vaše rozhodnutí ovlivní pouze sympatie.

V podstatě je Zool 2 skákačka jako každá jiná. Obsahuje šest zón, z nichž je každá rozdělena na tři podúrovně, na jejichž konci vás čeká klasické utkání se strážcem. Nechybí tady osvědčené fixování na místě, abyste nemuseli začínat od začátku, možnost nadefinovat si klávesy, zvolit si obtížnost podle vašich schopností, což není tak jednoznačné, neboť i na nejjednodušší volbu je hra v pokročilých zónách velmi složitá a není nic těžkého přijít o všechny své životy a začínat znovu od Adama (nebo od Evy, když jedete se Zúzou). Nechybí ani oblíbené tajné místnosti přecpané až po strop věcmi, které potřebujete nasbírat, aby se vám zjevil závěrečný strážce nebo abyste přešli do další zóny. Najít tyto tajné místnosti je o to víc složitější, že se klidně mohou nacházet uprostřed zdi, tam kde by je nikdo nečekal.

Samozřejmě se nezapomnělo na spoustu neviditelných plošek a skrytých bonusů. Nepřijemným bonusem je například „Rozdvojení“. Po získání tohoto bonusu se vaše postavka rozdělí na dvě a nastane tak nemožný zmatek, že už ani nepoznáte, kdo je kdo. Při tom všem musíte mít neustále na paměti, že máte velice málo času, protože časové omezení této hry je až příliš kruté. Krutí jsou k vám i nepřátelé, kteří se po zabít drže objeví zpátky na svém místě a někdy dokonce přímo v samotném Zúlovi, což mu okamžitě přivodí potíže, protože před ním, co se objeví přímo ve vás, se těžko uskakuje.

RECENZE	
score	79%
Název hry:	ZOOL 2
Výrobce:	Gremlin
Žánr:	Pohádka
Styl:	Akční
Počítač:	PC, Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	75%
Grafika:	80%
Zvuk:	85%

Nemyslete si, že budete jen chodit po zónách, skákat z plošinky na plošinku, střílet chluapaté potvůrky, sbírat předměty, dělat salta a piruetky. To je jenom vaše hlavní činnost, ale dále budete provozovat i jiné speciální věci jako např. rozbičení vajíček, stěn, podlah, střílení do vloček, aby se vám objevily kostky ledu, po kterých vyskáčete výš, apod. Použijete také létající hady, kteří vás dopraví tam, kam potřebujete. Myslím, že se u nás této službě říká taxi. Tento malý doplněk hry spolu s lyžováním, kterého si také užijete dost, je velice výstižný a hru obohatí.

Při hraní zní bezvadná bláznivá hudba, která vám dokonale pozvedne náladu i z případného neúspěchu ve hře. A co víc! Speciální hudba z intra přiláká svou dokonalostí a šileností snad i hluchého. Bohužel, není možné, abyste si ve hře vychutnávali poslech hudby a zároveň slyšeli i zvuky, což mi připadá podivné. Vzhledem k množství animace a parallaxní grafiky v paměti se budou majitelé pomalejších počítačů potýkat s trháním obrazovky. Pro jeho zmírnění je zde kromě vypnutí pozadí také možnost modifikovat velikost obrazu.

Až na malé nedostatky, které nijak neoomezí váš zážitek, se mi hra líbila. Sice vypadá trochu jednotvárně, ale rozhodně JE zábavná a to je hlavní. IRENA

RECENZE

score **51%**

Název hry:	HOCUSPOCUS
Výrobce:	Apogee
Žánr:	Fantasy
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	35%
Atmosféra:	40%
Grafika:	45%
Zvuk:	65%

HOCUSPOCUS



Jak to bylo. Leti dva netopýři a najednou jeden z nich povídá... už si to nepamatuju. Škoda.



Hopsá...

Všechna síla v Zemi Mříži má svůj původ v magic-
kých krystalech, drahokamech,
které rezonují, když jsou pohro-
madě. „Musíš posbírat krystaly
každého tvého protivníka, abys
jim sebral jejich magickou sílu,”
řekl Terexin. „A kdyby se něko-
mu z nepřátel, řekněme, 'něco
přihodilo', nikdo si nebude stě-
žovat, jestli víš, co tím myslím.”

CESTOVÁNÍ ČASEM - PRVNÍ ZKOUŠKA

Rada fikaně využívala takové
zkoušky, aby se zbavila trapných
protivníků, kteří ji znemožňovali
kontrolu jejího území.
Nejnepříjemnější byli Blázniví
mniši z Mellenwahu. Tito mniši
strážili jejich část Magic-
kých cest, rozsáhlých zkratk s jejichž
pomocí jste mohli cestovat do
jiných částí (a jiných dob) Země
Mříži. Chtěli vybrat mytné od
těch, kteří cestovali po jejich
cestách, a ty patřily k nejpouží-
vanějším cestám v zemi (hlavně
cesta k Nádherným
Amazonským kmenům před
Časem Šatů). To radu samozřej-
mě obtěžovalo, takže chtěla
mnichy „odstranit”, aby mohla
pokračovat ve svých amazon-
ských badáních.

ROZTRÍŠTĚNÉ SVĚTY - DRUHÁ ZKOUŠKA

Kdysi dávno v Časech Opravdu
Velkého Otrášení, části Země
Mříži vypadly na jiné místo a do
jiného času, spojeny pouze
cestami. Ve fluktuálních magic-
kých energiích se vytvořily
podivné kreatury a některé
z nich byly velmi milé. Nejméně
milí z těchto mutantů byli



Není nad malá a roztomilá stvoření. Ale počkat - kde
je vlastně hratelnost?

Stromoví Démoní. Lidé užívali tyto stromy
k věšení oprátek, stavili v nich pevnůstky
a uřezávali jejich části, aby jim nepoškodili
střechu a tak. Stovky let v sobě stromy držely
svůj „stromový hněv” až jim magie umožnila
získat vědomí. „Protože vypadáš jako spousta
těch mladých jinochů, kteří po nich šplhali po
staletí,” řekl Terexin, „můžeš se dostat do
potíží.”

ZBORCENÝ A VYČERPANÝ - TŘETÍ ZKOUŠKA

Nejněstálejší a temná území podél cest obý-
vali Odpuzující Šedí Draci z Higgendomu. Tito
draci byli velmi frustrovaní a hladoví, protože
měli problémy prolézt skrz Menší Cesty, které
vedly ke krásným princeznám. Nikdy se jim
nepodařilo žádnou najít, a často museli velet
na ústup. Tato frustrace se přenesla na kaž-
dého návštěvníka jejich území, většinou ve
formě tělo-spalujících ohnivých koulí.
„Ukradni jejich krystaly,” řekl Terexin, „nebo
tě 'oddrakujeme' domů v krabici. (Ha ha ha,
takové kouzelnické vtíp, znáš to.)”

CÍL DOMOV - ČTVRTÁ ZKOUŠKA

Dlouholetý odpůrce rady je Trolodon, dřívější
hlava rady, nyní je to její zapřísáhlý nepřítel.
Co začalo jako bezvýznamná pře nad tím, jaké
nádobí nakoupit do jídelny, vyústilo ve vášní-
vé nepřátelství hroící dokonce zničením
samotných Magic-
kých cest. To je bolestné
sdělení pro tebe, pro kterého jsou Magic-
ké Cesty jediná možnost jak se dostat domů.
„Trolodon chce sám zničit Zemi Mříži,” řekl
Terexin. „Nakopni mu ten jeho smradlavý
magický zadek.”



Kdysi dávno žil byl v Zemi Mříži kouzelnický učeň Hokus
Pokus. Studoval dlouho a tvrdě, aby se mohl stát
opravdovým a mocným čarodějem a mohl s hrostí usednout
do křesla v Čarodějně radě. Rada vládné této části země
a být jejím členem je nejvyšší čest. (Také to pomáhá
dostávat opravdu dobré stoly v restauracích!)

Hlava rady, Terexin, nikdy nevěřil, že by se Hokus chtěl
naplno věnovat studiu (většinou především kvůli bezúčelným
malůvkám v jeho kouzelnické knize), a tak mu připravil řadu
úkolů, každý z nich nebezpečnější než předchozí.

A aby bylo ještě hůře (od rohu k rohu pukla podlaha -
redakce), Hokus se nemohl oženit se svou obrovskou láskou,
ukrutně krásnou a dobře prokreslenou Popopao, dokud se
nestane členem rady.



Inu, co Hokusovi zbývalo. Rozloučil se s rodiči, Slowem a Pigginou Pokusovými, a vydal se splnit úkoly
zlého Terexina jenom s jeho odhodláním a nádherně usíťným ochranným kouzelnickým oblekem. Vzal si
sebou také nekonečné kapsní ůzařující kouzlo, které by se mu také mohlo hodit.

Abychom věděli, jak si vedeš, Terexin obvy-
kle promítne svůj obraz na místa kde budeš
a když bude mít dobrou náladu, bude k tobě
mluvit ochotně a poradí ti o blížícím se
nebezpečí. Nebo, což je pravděpodobnější,
bude k tobě velmi hrubý. „Hodně štěstí mladý
čaroději!”

Tak, to bychom měli. Hokus se vydal na
cestu, a protože Terexin mu není zrovna příliš
nakloněn, nebude mu moci od noci do noci
pomoci nikdo jiný než právě vy.

Asi tak je uvedena nová hra firmy Apogee:
Hocus Pocus. Co si budeme vyprávět, grafika
opravdu není nijak valná. Na jednom (někdy
dvou) pozadí se pohybuje určitý omezený
počet sprájtů, z nichž jeden je právě Hokus.
Hokus může chodit, skákat (padat) a střílet
kouzelné střely. Ale to není všechno. Protože
Hokus je chytrák, na kterého si jen tak někdo
nepřijde (proč myslíte, že si čmáral ty obrázky
do kouzelnické knihy), dokáže se snadno
vypořádat i s leckterou páčkou či knoflíčkem
(promiňte, samozřejmě tlačítkem). To ale není
všechno. Hokus je také veliký silák, protože ty
tuny diamantů a všeho dalšího všemožného
harampádí, které v každém levelu posbírá, by
jen tak někdo neunesl. Hokus je zkrátka chla-
pík. A je to správný chlapec, protože i když se
s ním jedná nečestně tak on nikdy z nečes-
tostem neuklouzne. Vždyť na něj také čeká
sladká odměna ve formě dobře vykreslené
Popopaoi. To už je opravdu motivace, která
musí alespoň na těch 36 levelů vydržet.

a tedy moudré přísloví. Rozhodl
jsem se, že se tedy do toho
36. levelu také rozběhnu. Občas
se mi sice stalo, že Terexin mi
gratuloval k něčemu o čemž
vzpěti na jiném místě tvrdil, že
se mi to nikdy nepodaří, ale to
bylo asi tím, že jsem hru vykutá-
leně procházel jinak než ten
dědula předpokládal. Musím při-
znat, že jsem se nudil už v dru-
hém levelu. Přece jenom, když
člověk chodí dlouhými chodba-
mi tam a zpátky a tam a zase
zpátky a zase tam a zase zpátky,
tak toho má po chvíli plný
zuby. Nakonec jsem se však přes
tento level prochodil a zvláštním
způsobem se mi to samé poda-
řilo i v levelech dalších.
Nedokážete si představit tu
úlevu, když člověk vyhraje tako-
vou hru. Myslím si, že ta radost
je daleko větší než třeba v přípa-
dě Duny II. Protože, když vyhra-
jete tuhle hru jste smutní, jelikož
skončila a hrát ji pro všechny
rody znova je už ztráta času.
Jaká to ale radost vám propuje,
když vyhrájete třeba, no třeba,
no, no třeba ... Hocus Pocus.
Pokud chcete zažít tento neo-
pokavatelny pocit, určitě si
nenechtejte Hocus Pocus ujít.

UVULA

„Kdo nevěří, ať tam běží” říká jedno staré

Netrvalo dlouho a sága o tajemných krystalech v zemi Arborera, o boji dobra proti zlu, o hrdinství a statečnosti pokračovala další hrou stejného žánru (tedy fantasy dungeon). Vznikla hra ISHAR - THE LEGEND OF THE FORTRRESS a na svou dobu znamenala menší revoluci. Nad ostatními dungeony vynikala především dokonalou grafikou, realistickými zvuky, propracovaným příběhem a pohlcující atmosférou. Další hra v řadě byl ISHAR 2 - MESSENGERS OF DOOM. ISHAR 2 zaznamenal oproti svým předchůdcům mnohá vylepšení, byl mnohem rozsáhlejší, propracovanější a hlubší. Přesto ale styl hry a její atmosféra zůstala zachována, a tak si ISHAR získal obrovské množství příznivců právě díky svému nezaměnitelnému rázu. ISHAR 3 - THE

SEVEN GATES OF INFINITY je v současné době „špičkou ledovce“. Je to poslední díl dnes již kultovní hry a i přes některá vylepšení a změny je to pořád starý dobrý ISHAR - takový, jaký milujeme. Arborera žije již dlouhou dobu v míru a pokoji. Zlý kouzelník Shandar byl dávno poražen a v zemi panuje klid a mír. Blíží se však doba Veliké Konjunkce planet a s ní i nové nebezpečí, nová zloba. V době Konjunkce se otevírají brány času za nimiž leží nová země a tajemná místa, v době Konjunkce se podle starobylého Proroctví objeví mocný kouzelník a vezme na sebe podobu něčeho strašného a hrůzného, v době Konjunkce přijde skupina vyvolených dobrodruhů a postaví se zlu na odpor, v době Konjunkce se odehrává ISHAR 3. Na první pohled je všechno při starém. ISHAR 3 je tak opět fantasy dungeonem plným elfů, hobitů, skřetů i lidí, dungeonem kouzelníků, bojovníků, kleriků a lučštníků, dungeonem starobylých měst, zasněžených plání, hlubokých hvozdů i podzemních kobek. Pohádková atmosféra číší ze všech zákoutí hry a vyblíží každého s tro-

chou fantazie k cestě za dobrodružstvím, slávou a vítězstvím dobra nad zlem. Už druhý pohled skýtá pozornému hráči a znalci ISHARů mnohá příjemná překvapení. Tím prvním je grafika. ISHAR 3 začíná, na rozdíl od předešlých dílů, rovnou ve městě Koren-Bahnir a umožňuje tím hráči kulit oči už od samého počátku. Jestliže byla grafika předešlých dílů skvělá, je tady fantastická. Kromě dokonale propracovaného pozadí jsou všechna stavení prokreslena s neuvěřitelným smyslem pro detail. Chudinské čtvrti města s dřevěnými domečky a zapadlými hospůdkami ostře kontrastují s výstavní a vysokou zdí obehnanou okolo čtvrti bohatých s divadlem, knihovnou, bankou a palácem. Ani grafika dalších částí hry nezůstává pozadu - byly-li hory na JON'S ISLAND v ISHAR 2 něčím výjimečným, jak bychom potom měli označit tyhle? A jak označíme džungli, podzemní bludiště, lesy? Kromě perfektního prostředí jsou tady i perfektní postavy. Při pohledu na poctivě a pečlivě vykreslené postavy chodců, fírníků, strážníků, jezdců na koních, mužů se psy i nastrojených dam a lehkých žen ve městě poznáme, že SILMARILLS ušli pěkný kus cesty.

Systém hry zůstává nadále stejný - pět postav různých ras a povolání, systém kouzel založený na zkušenosti a povolání, rozestavování postav ve skupině, míchání kouzel z klasických lektvarů, automapping. I tady jsou ale jistá překvapení (alespoň pro ty, kteří znají ISHAR 2) - poprvé v historii ISHARů je tady totiž možné vytvořit a pojmenovat si vlastní postavy, na mapě se objevují šipky označující důležitá místa a prošli lokace (krčmy, obchody), interakce s jinými postavami je rozšířena o možnost odpovídat na otázky a reagovat na situace (většinou ano/ne), interiéry jednotlivých hospod se liší a liší se i jejich názvy, je tady

pár nových a skvělých zbraní a brnění, v bance je tentokrát i sejf na uschovávání cenných předmětů a rozdělování peněz ve skupině je vylepšeno. Navíc se kromě cestování v prostoru dočkáme i cest v čase, takže se na jedno místo podíváme i několikrát v jiných obdobích. Dobrý nápad, ne?

ISHAR 3 je samozřejmě i rozsáhlejší než jeho předchůdci - několik bran vede do zemí ne menších než jeden ostrov v ISHARu 2 (což je hodně velký kus země, pro ty, kdo ISHAR 2 neznají). Větší důraz je tady konečně kladen i na interakci s postavami, takže to vypadá, jakoby SILMARILLS soustavně a cílevědomě dováděli svoje produkty k dokonalosti. ISHAR 3 k ní totiž nemá vůbec daleko.

Je to trapné, ale blížíme se k závěru našeho mírně nostalgického, trochu retrospektivního a zčásti optimistického povídání o nově hře ISHAR 3, která již zasáhla všechny milovníky dungeonů v širokém okolí. ISHAR 3 je super sám o sobě a k jeho úspěchu dozajista přispěje i fakt, že na poli dungeonů panuje již po dlouhou dobu nevídané sucho. Patříte-li tak alespoň zčásti mezi příznivce pohádek, fantasie a dobrodružství, nebojte-li se draků a chcete-li se zase jednou ponořit do nějakého opravdu dobrého dungeonu, nenechte si ISHAR 3 ujít. Na druhou stranu - pokud vám předchozí díly nekápaly do noty, nemá cenu se s ISHAREm 3 zdržovat, protože tady, bohužel, (pro nás ostatní však samozřejmě naštěstí) zůstala podstatná a klíčová část systému hry nezměněna.

ISHAR 3 je zkrátka pokračováním slavné legendy a důkazem o tom, že ještě pořád existují série her, jejichž pokračování můžeme mít vzestupnou kvalitu na rozdíl od některých odrazujících případů (série LOTUS, EYE OF THE BEHOLDER a další). ISHAR 3 totiž nejen splnil všechna vytoužená přání a očekávání, ale řadu z nich i překonal a to je přesně to, jak má pokračování slavného předchůdce vypadat. Ale kdo ví, třeba až budeme jako staří kmeti hrát hru ISHAR 123 - THE TWO HUNDRED DOORS OF HELL, řekneme si, že kvalita posledních 50 dílů šla přece jen mírně dolů. ICE

Bylo, nebylo, před dávnými a dávnými časy v dobách zahalených mlhou vzešlou z prvních integrovaných obvodů pod pláštěm tmy blikajících monochromatických monitorů v řečišti děrovacích pásek vznikla hra CRYSTALS OF ARBORERA francouzské firmy SILMARILLS...

ishar3

The Seven Gates Of Infinity



Interakce s postavami je na úrovni. Hlavně ale je vůbec nějaká, a to je důležité.



Dnes již legendární pevnost ISHAR. Jak je to dlouho, co jsme ji dobývali z rukou Krogha v prvním dílu? (Dlouho - red.)



Grafika ve městě je něco ve stylu „ááááá, je TOHLETO vůbec možný?“



Kouzla a magie je hra plná. I v lese.



I automapping došel jistě změny - na mapu se už zakresluje i důležité lokace.



Smrtky jsou všude. Tentokrát dostaly i roztomilé lucerničky k zulibání.

score	88%
Název hry:	ISHAR 3 - THE SEVEN GATES OF INFINITY
Výrobce:	Silmarills
Žánr:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	90%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

RECENZE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Totální hit z konsolí udeřil plnou silou i na ostatní počítače, konkrétně na stroje řady PC. Notorickým nečtenářům nadpisů článků připomínám, že tenhle fotbal má název FIFA INTERNATIONAL SOCCER.

Nevím jak pořádně začít, protože myslím na hodně věcí. Třeba na to, že MS v kopané už skončilo, že je venku hezky, kam a s kým půjdu večer a myslím také na to, že FIFA je báječná hra. Chtěl bych napsat něco ve smyslu - FIFA je super, jak jsem mohl žít bez FIFA (ne bez Fifi, oblíbeného to jména předválečných prostitutek a současných malých psíků), FIFA je smysl života, chci se oženit s FIFA. Notorickým nečtenářům, rubriky věnované konsolím ale musím připomenout, že hru FIFA INTERNATIONAL SOCCER jsme recenzovali již v čísle 8, a to ve verzi pro SEGA MEGA DRIVE. Myslete se o tom co chcete (a já moc dobře vím, co si ti temperamentnější z vás pomyslí), ale na MEGA DRIVE je FIFA lepší. Díky tomu, že systém hry je velice dobrý a propracovaný není rozdíl příliš markantní, ale přece jen je postihnuteľný. To je, co?

FIFA INTERNATIONAL SOCCER patří do obrovské vlny fotbalových simulací, které se vyvíjely okolo letošního MS světa. Patří ovšem také do velice úspěšné série EA SPORTS, kterou si firma ELECTRONIC ARTS dobývá těžce udržitelné pozice na herním trhu. Notorickým zapomnětlivcům připomínáme, že do této série patří i veleúspěšná sportovní hra NHL HOCKEY, která, stejně jako FIFA má svůj původ na konsolích, ze kterých byla převedena na PC.

Notorickým odpůrcům sportovních simulací a sportu vůbec bychom rádi chtěli



Brankář dokáže mnohdy zachránit leccos. Mnohdy ne.

naznačit, že se tady nemají ani v nejmenším čeho bát. FIFA je totiž pro každého. Něco stručného o systému hry - z fotbalových simulací jsme zvyklí na rozsáhlé předvolby jako volba druhu zápasu (Liga, exhibice, turnaj, playoff), výběr týmu, volba povrchu hřiště, počasí, nastavení způsobu hry (pískání ofsajdů a faulů), hromada statistik a další serepetičky. Nemá smysl zdůrazňovat, že nic z toho tady nechybí. FIFA má však něco víc, než ostatní fotbalové hry - možnost hry dvou hráčů proti počítači, širokou paletu ovládání (při ovládání z klávesnice) a především báječná možnost ukládání záznamů vybraných akcí na disk a možnost jejich libovolného přehrávání.

Na rozdíl třeba od slavného SENSIBLE SOCCER, který se v současné době znovu vrací v podobě reedice s upravenými týmy podle MS'94, nepracuje FIFA s reálnými sestavami světových mužstev, ale vytváří neexistující jména hráčů na základě povahy země. Nicméně národní týmy disponují svými kvalitami a zápory, které se projevují i ve hře. Nic z toho by i přes nepochybnou propracovanost a vypiplanost nestavilo FIFA INTERNATIONAL SOCCER tak vysoko. Pojdme ale dál.

Někteří lidé tráví svůj život hraním nejrozdílnějších fotbalových manažerů, kde sledují statistiky, volí strategie týmů, nakupují hráče a provádějí další skopičiny bez ohledu na grafiku hry. Těm z vás, kteří patříte do této skupiny bude asi úplně jedno, že FIFA je technicky naprosto dokonale zpracována. My ostatní ale budeme chvíli tupě zírat, posléze skočíme po joysticku a dáme se do toho!

FIFA patří graficky mezi nejlepší fotbalové



Rohové kopy nejsou tak snadnou záležitostí, jak by se na první pohled mohlo zdát.



0:0? Tak tohle zaručeně dlouho nevydrží...

vé simulace viděné na monitorech domácích počítačů. Nejen, že je grafika perfektní - isometrický 3D pohled na hřiště, velké postavy hráčů, dokonalá, tedy DOKONALÁ animace a neuvěřitelná škála pohybů a práce s míčem vzbudí na rtech většiny hráčů mirmé „áááááá“. Ovládání je poměrně komplexní a rozsáhlé a chvíli trvá, než člověku přejde do krve - tím větší radost bude mít ale z dobře zvládnuté techniky a efektních kousků, které si hbitě nahraje na disk a při nejbližší příležitosti předvede chytivým kolegům.

Pokud jde o práci s míčem a animaci hráčů, je neuvěřitelně rozmanitá - od nejrozdílnějších kopů a nahrávek přes efektní hlavičky a nůžky po skluzu, fauly až po salta a přemety po vstřelení branky. FIFA však neklade důraz jen na hru samotnou - ke zvýšení autentičnosti přidali autoři i jásající a pohybující se tribuny plné fanoušků s nejrozdílnějšími rekvizitami (čepice, transparenty, vlajky, balónky atd.) a hlavně fantastický a atmosférický zvuk jako jásání tribun, pískání při faulech, sborový zpěv, povzbuzování. Po stránce atmosféry je FIFA opravdu nepřekonatelným kusem software.

Bohužel, nic na světě není dokonalé, a tak má i FIFA svoje nedostatky. Prvním markantním nedostatkem je nedostatek kontroly nad hráči. Přepínání ovládaných hráčů je problematické a počítačem ovládaní hráči vyvíjejí takovou aktivitu, že člověk občas neví, jestli hraje on nebo počítač. Chybí možnost procvičování jednotlivých legráček, protože počítačem kontrolovaní hráči jsou vždy u míče a ani hra pro dva hráče není velkým pomocníkem. Ovládání na PC je trochu problematické - chvílemi to

Zelená je tráva...

score	83%
Název hry:	FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	90%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

vypadá, jako by postavy klouzaly po ledě a jejich běh vypadá nevěrohodně. Nejhorší ale je, že pro opravdový požitek ze hry budete potřebovat hodně rychlý počítač. Hra si sice neklade příliš vysoké hardwarové požadavky, ale pomalý procesor se rychle projeví - pomalejší počítač (386/40MHz) nestačí totiž udržovat scrolling tak rychlý, aby byl míč neustále uprostřed pole, a občas i vyklouzne z obrazu, chvílemi i do branky, která není vidět.

Tyto drobnosti ale nemění nic na tom, že FIFA je perfektní. Rozhodně patří mezi nejlepší produkty z letošního fotbalového šilensství a dost možná i mezi nejlepší fotbalové simulace vůbec. Nemusíte být ani zfanatizovanými fanoušky, vaší hymnou nemusí být „Zelená je tráva“ a nemusíte svůj život trávit na stadionech, aby si vás hra podmanila. Alespoň nás si podmanila i bez toho.

ICE



Jsme právě v pirátském přístavu. Vidíme nádherné lodě, dokonalé pozadí a nějakou prkennou šarvátku v popředí. A hodně mincí, taky.



Polykání mečů patřilo odjakživa ke standardním dovednostem každého správného elfa. Nebo...

**„A Elbereth Gilthoniel,
silivren penna miriel
a menel aglar elenath!
Na-chaered palan-diriel
a galadhremmin enorath,
Fanuilos, le linnathon
nef aear, si nef aearon!“**

Tam, kdesi daleko v temných hvozdech a ztlachtých síních dávných předků, žije národ jehož sláva již dávno pomínula. Národ moudrých mužů a žen, národ mnoha slavných bojovníků. Ale dnes, kdy člověk zavrhl většinu předevých bohů a vyzývá jen toho jedineho, ztrácí kdysi hrdý lid Elfů na své slávě a bojovnosti. A tak poslední z elfích králů může jen nečinně přihlížet a zkroutěně očekávat zánik svého lidu. Vratme se však do dávno minulých časů rozkvětu elfské říše a nechme se unášet sladkým hlasem vypravěčovým do hloubi tajemného, avšak krásného příběhu.

Bylo to tehdy, kdy král elfů Cil-Galad vládl moudře a spravedlivě, v dobách, kdy „Píseň“ byla ještě živá a všichni se řídili jejím hlasem. Tenkrát bylo zvykem elfích bojovníků pořádat četné zápasy a souboje. Nebyly to však boje na život a na smrt, neboť národ elfů byl mírumilovný a k násilí se uchýlil jen v dobách ohrožení vlastní země. Velcí bojovníci si při těchto utkáních jen dokazovali výsost v bojových uměních a chrabrost svých rodů. A tak po

ELFMANIA

každý rok bylo v období slunovratu vybráno vždy po jednom bojovníku z každé země elfího království, který zastupoval při utkáních svůj rod a svou marku. Setkali se tak vždy bojovníci ze země Severu, Jihu, ze země u Moře i Střední marky. Zanechme však nyní vyprávění jeho příběh a vžijme se do duši stařečného elfích bojovníků, bojujících za čest svých rodů.

Jste-li alespoň trochu bystří, jistě jste z předešlého pochopili, že se ve hře ELFMANIA nebudeme zabývat logickými hádankami v hloubi dungeonů, ani nebudeme uhánět za volantem formule 1. Hra ELFMANIA, ač tomu její název příliš nenapovídá je čistě a zcela bojovou záležitostí. Při pohledu na toto dílo si jistě vzpomenete na klasiku tohoto žánru - Body Blows či Mortal Kombat (SCORE 5, 80%), se kterými má ELFMANIA velké množství shodných rysů. Podobnost je značná především s programem Body Blows, od firmy Team 17, ze které si asi programátoři a grafici Elfmanie vzali příklad. Ono to totiž spíš vypadá, že jej do písmene obléhli, no to je ale v podstatě úplně jedno. Teď ale rychle zpátky ke hře samotné.

Hned na úvod se objeví mapa celého království s jednotlivými lokacemi a jmény bojovníků, zastupujících tu určitou zemi. Není tedy nic jednoduššího, než si vybrat hrdinu a jít vstříc litým soubojům. Asi by se slušelo porozprávět něco více o bojovnících samotných, ale budte si jisti, že já to neudělám. Ona totiž ta partička, ze které si máte vybrat je jakýmsi spojením Romského národ-



„Elfí“ král právě úročí na „elfího“ sumo zápasníka. Dobrý Bože!



Exhibiční zápas v severské vesnici. Všimněte si poletujících mincí. Jsou důležité.

DRUHÁ STRANA MINCE

Ne, že bych chtěl kazit někomu dojem z cituplného líčení elfí komunity, ale ELFMANIA není zase tak dokonalá SUPER. Jakýsi „inovativní“ systém sbírání mincí a nákupu postav, nesnesitelně špatné speciální pohyby, prkenné ovládání postav v letu, pomalé reakce a trapně pomalé otáčení táhnou tuhle graficky jistě pěknou podívanou hluboko, přehluboko k zemi.

LUKE

RECENZE



To ve vzduchu je elfí Arab, to v sukni na zemi je OPRAVDU muž.



„A takhle jsem mu ukázal koleno...“

score 70%

Název hry:	ELFMANIA
Výrobce:	Terramarque
Žánr:	Fantasy
Styl:	Bojová
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	70%
Grafika:	85%
Zvuk:	75%

a v budoucnu pravděpodobně objevených, hudebních stylů. Můžete tak narazit na brutální „rejtavé“ rytmy ve spojení s pitoreskními pazvuky fakirový flétny, či bojovnou scénickou hudbu smíchanou s duchaplnými hlasy podřezávaných prasat. To ovšem není zdaleka všechno. Každý z bojovníků zvládá řadu specifických výkřiků, kterých hojně využívá na začátku každé úrovně i v jejím průběhu. V tomto ohledu je velmi sympatická až dokonalá podobnost jednoho bojovníka s členem naší redakce - Petrem Lee. Nejedná se však jen o podobu hlasu, ale i grafické ztvárnění a animace postavy, je k nerozeznání od našeho věhlasného (No tak... red.) spolupracovníka. Schválně, jestli ho poznáte. Vůdkem vám budiž jeho fotografie ve Score č.8. Tak už dost! Rychle pryč. Ne vážně Petr Lee je ... Takže asi takhle.

V mnoha ohledech je Elfmania skutečně velmi kvalitní hrou. Jedinou chybou je asi skutečně její pomalost při některých náročnějších operacích, ale i to se dá vcelku v pohodě přezít. Jedním z výrazných kladů je především to, že si po dohrání určité úrovně můžete za peníze vymláčené z vašich protivníků, dovolit koupit nějakou další (z šesti možných) postavu, která vám bude více vyhovovat díky svým větším schopnostem. Jinak je ale Elfmania docela složitá a budete se muset velmi dlouho snažit a ohánět všemi svými údry, abyste ji dohráli. Ale moc to nepřehánějte, protože je září a před pár dny začala ta ... škola. A! Elbereth Gilthoniel!

TV

score?

V dějinách lidstva se odehrála obrovská spousta událostí, mohutná impéria zanikla, řeky změnily svá řečiště, úrodné louky ze změnily v pouště a život jednotlivců tisíckrát vznikl a znova uhasl. Po všechna ta staletí se však některé věci dějí s železnou pravidelností - Země obíhá okolo Slunce, oblohu zdobí hvězdy, voda v řekách pluje do moře a od roku 1994 vychází každý měsíc časopis SCORE.

Stejně jako život či voda je SCORE vzácné, vyhledávané a žádané. Nikdo z vás by pravděpodobně nechtěl úsměv s chybějícími zuby či ruku s chybějícími prsty. Pokud vám chybí některé ze starších čísel SCORE, neváhejte a starší čísla si objednejte dříve, než to udělají ostatní. Postup je dábelky jednoduchý - cena jednoho výtisku SCORE činí 30 Kč. Tuto částku vynásobte počtem starších čísel, o která máte zájem a připočtete částku 12 Kč na poštovné. Výslednou částku poukažte složenkou typu C na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00, Praha 6 a na zadní stranu složenky, do zprávy pro příjemce čitelně napište, o která čísla máte zájem.

Historia Magistra Vitae, tedy - dějiny jsou učitelkou života a ze starších čísel SCORE se jistě dozvíte spoustu zajímavého. K čemu by ale byla minulost bez budoucnosti? Nabízíme vám budoucnost v podobě dalších výtisků SCORE, které se ve vašich rukou objeví ve stejné době, kdy se dostanou na pulty prodejen s jediným rozdílem - za doručení až domů nezaplatíte ani o halír více než za shánění a boje s dalšími kupci SCORE. Chcete-li se stát předplatitelem SCORE, obdržet navíc tři kupóny v hodnotě 120 Kč, které můžete jednotlivě použít na slevu při nákupu her od firmy VISION a mít tak SCORE v podstatě **ZADARMO**, vyplňte složenku typu C, poukažte jí 360 Kč na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00, Praha 6 a na zadní stranu, do zprávy pro příjemce nezapomeňte napsat, od kterého čísla chcete SCORE dostávat.

score!

SIMON THE SORCERER, STRONGHOLD, SEAL TEAM, DARK SUN, PRIVATEER, DRACULA, QUAK... plakát: STARLORD

FROM THE MAX, BARRAGE GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, FIELDS OF BLOOD... plakát: SUBWARRIOR 2050

GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, CANNON FODDER, THE SETTLERS, DOOM, INCA 2... plakát: LITIL DIVIL

SIMCITY 2000, LITIL DIVIL, QUEST FOR GLORY IV, LABYRINTH OF TIME, REBEL ASSAULT... plakát: THE 7TH GUEST

THE ELDER SCROLLS: ARENA, FANTASY EMPIRES, STARDUST, STARLORD, NOMAD... plakát: BENEATH A STEEL SKY

BATTLE ISLE II, UFO, IN EXTREMIS, APOCALYPSE, RALLY, CAPTIVE 2... plakát: F-14 FLEET DEFENDER

RAVENLOFT, THE HORDE, BUBBA N'STIX, PERIHELION, MYST, MEGARACE... plakát: ARMORED FIST

PACIFIC STRIKE, AL-QADIM, HEIMDALL 2, MR.NUTZ, LAWNMOVER MAN, MICROCOSM... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR

OVERLORD, ROBINSON'S REQUIEM, THEME PARK, DARKMERE, COOL SPOT, CHAOS CONTINUUM... plakát: OVERLORD

1

2

3

4

5

6

7

8

9



PODZIM V ISHARU

Chcete si na podzim udělat prázdniny? Tak zapomeňte na Chorvatsko či Kanárské ostrovy - nejlákavější místo tohoto roku bude Ishar, kde každý den nabízí něco nového.

Budete stát tváří v tvář smrti, ve chvíli kdy to budete nejméně očekávat (OK, tak to tedy má nějakou podobnost s Chorvatskem), bojovat s mystickými monstry, prozkoumávat odporná i nádherná místa nebo jen hledat dávno ztracené poklady - výběr záleží jen na vás!

Teď jsou tady tři části Ishar trilogie, ze kterých si můžete vybrat, včetně dlouho očekávaného ISHARU 3. Všechny tři části jsou dostupné pro počítače PC i AMIGA (AMIGA verze Isharu 3 vyžaduje 1 MB CHIP RAM). Jestli vám jde jen o krátkou prázdninovou vycházku, máme speciální nabídku na ISHAR 1 & 2, kde můžete získat libovolnou část na jakýkoli formát za pouhých 599 Kč. Jestli jste v těchto místech už byli, určitě se budete chtít podívat do úplně nového ISHARU 3 za pouhých 1149 Kč pro PC a 999 Kč pro AMIGU.

Jestli ale hledáte definitivní prázdninové rozhodnutí, nemůžete vynechat naši speciální nabídku kompletního dobrodružství v Isharu. Nabízíme hry ISHAR 1, 2 & 3, všechny v oddělených baleních za naprosto neuvěřitelné ceny:

Na PC, celá série za pouhých 1999 Kč, kde ušetříte 348 Kč.

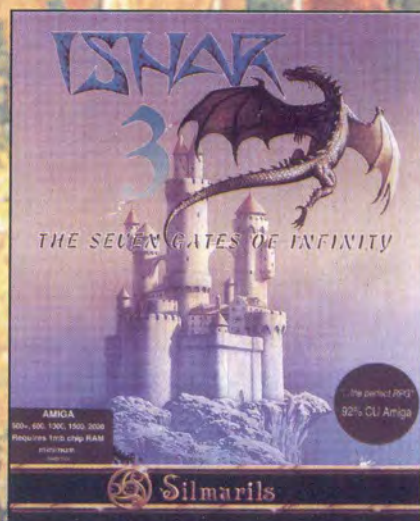
Na Amigu, celá série za pouhých 1899 Kč, kde ušetříte 298 Kč.

Je to neuvěřitelné dobrodružství, které vám určitě vydrží nejméně do Nového Roku!

AMIGA 599,-
A 1200 599,-
PC 599,-
CD ROM 599,-

AMIGA 599,-Kč
A 1200 599,-Kč
PC 599,-Kč
CD ROM 599,-Kč

AMIGA 999,-Kč
A 1200 999,-Kč
PC 1149,-Kč



Prosím, zašlete mi

ISHAR 1		ISHAR 2		ISHAR 3		KOMPLET ISHAR 1,2&3	
AMIGA	(599,-Kč) ☐	AMIGA	(599,-Kč) ☐	AMIGA	(999,-Kč) ☐	AMIGA	(1899,-Kč) ☐
A1200	(599,-Kč) ☐	A1200	(599,-Kč) ☐	A1200	(999,-Kč) ☐	A1200	(1899,-Kč) ☐
PC	(599,-Kč) ☐	PC	(599,-Kč) ☐	PC	(1149,-Kč) ☐	PC	(1999,-Kč) ☐
CD-ROM	(599,-Kč) ☐	CD-ROM	(599,-Kč) ☐				

Jméno: poštovné Kč
Adresa: CELKEM Kč
PSČ: MĚSTO:

Objednávku zasílejte na adresu **VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00, Praha 6.**

Poštovné a balné činí při objednávce

1 kus Kč 50.-,

2 ks Kč 75.-

a 3-5 ks Kč 100.

RECENZE

score **84%**

Název hry:	AEGIS
DEFENDER OF THE FLEET	
Výrobce:	Software Sorcery
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%



Křižník třídy Ticonderoga - náš hrdina číslo 1.



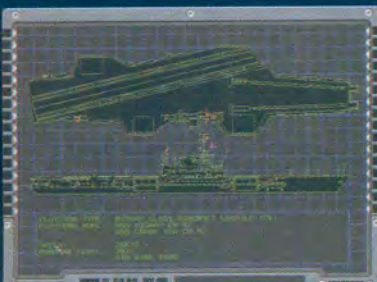
Místek moderního válečného plavidla musí být především uklizený.



Jedna z radarových stanic na palubě.



Dokonalé přehledný taktický pohled umožňuje maximální orientaci.



Datažba obsahuje několik set položek o současných bojových strojích.

AEGIS

Guardian Of The Fleet

Jsou lidé, kteří se domnívají, že nejlepší způsob, jak využít potenciálu CD-ROMu je nacpat do něj co nejvíce animovaných sekvencí s připitomělými či podprůměrnými herci a nechat hráče rozhodnout se o jedné ze dvou možností, aby se mohl na „film“ podívat do konce.

Nepatřím mezi

takové lidi. Zkušenost ukazuje, že nejlepší tituly pro CD-ROM jsou takové, které by v podstatě mohly mít svou disketovou verzi, ke které je díky CD-ROMu přidáno pár digitalizovaných animovaných sekvencí. Příklad BATTLE ISLE 2 (SCORE 6, 91%) je natolik výmluvný, že se tímto problémem nebudu dále zabývat. Berte to jako fakt.

Existují i takoví lidé, kteří nemají rádi válečné strategické hry a simulátory, ve kterých „toho není moc vidět“. To znamená, že veškerá akce se odehrává na symbolických mapách s několika obrázky bojové techniky.

Nepatřím mezi takové lidi. Zkušenost ukazuje, že nejlepší strategické hry jsou takové, které by v podstatě nepotřebovaly nijak výraznou grafiku, protože jádro těchto her spočívá v hratelosti a ne v krásné vybarvených, ale v podstatě zbytečných obrázcích. Příklad HARPOON2 (SCORE 9, 75%) je natolik výmluvný, že se tímto problémem nebudu dále zabývat. Berte to jako fakt.

Existují lidé, kteří nemají rádi námořní bitvy, nota bene současné námořní bitvy. Je pravdou, že simulátory moderních námořních bitev je na světě zoufale málo - nepočítáme samozřejmě TASK FORCE 1942 z 2. světové války, WOLFPACK, ACES OF THE DEEP ani SEAWOLF, což sice jsou moderní simulátory, nikoli však simulátory povrchových plavidel, a tak zbývá jen již zmíněný HARPOON 1 a 2 a hry, ve kterých jsou námořní bitvy jen součástí



Aktivování zbraňových systémů je kromě mluveného slova dokumentováno i digitalizovanými animovanými sekvencemi.

nasazení všech jednotek.

Nepatřím mezi lidi, kteří námořní bitvy nemají rádi, a proto vám snad už teď konečně něco prozradím o hře AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET.

Hra poměrně neznámé firmy Software Sorcery je založena na nedávno odtajněných informacích o výzbroji US NAVY a jako první tak dává možnost proniknout do tajemství současné výzbroje amerického válečného námořnictva. Na rozdíl od hry HARPOON nedává AEGIS možnost ovládání celých bitev ze strategického pohledu a řízení rozličných jednotek - AEGIS je simulátorem jediné lodi - amerického raketového křižníku třídy Ticonderoga, vybaveného nejmodernější systémem i zbraňovou technikou. Na palubě křižníku nalezneme kromě senzorových systémů, pasivních i aktivních sonarů a radarů i raketovou sílu s raketami TOMAHAWK SSM, HARPOON, SM-2MR, A/S ASROC, 120 mm palubními kanóny a torpédy Mk32 a Mk36. Ne, ne, hra od vás nechce, abyste měli dokonalý přehled o výzbroji současné US NAVY a já vás údajně nezahlučuji proto, že bych si snad myslel, že tak detailní přehled máte. AEGIS je totiž hrou maximálně otevřenou a přátelskou.

Pomineme-li dětsky snadné ovládání všech palubních systémů, které jsou uspořádány s účelnou přehledností a pořádkem, hra díky kapacitě CD-ROMu nabízí mimo jiné i obrovské množství informací přístupných v kterékoli části hry. Nejen, že databáze obsahuje přesný manuál, bibliografii, vysvětlivky originálního značení jednotek, nádherné fotografie válečných lodí v akci, ale najdete v ní i několik set dalších položek - informací o všech třídách lodí, letadel a dokonce raket jsou k dispozici spolu s nákresem daného plavidla, jeho specifikacemi a popisem všech zbraňových systémů.

AEGIS je zasazen do válečných konfliktů od roku 1982 do roku 1993 a zahrnuje operace námořnictva v Falklandských ostrovech, v Libyi, Perském zálivu, Černém a Adriatickém moři. Mise jsou plánovány tak, aby měl hráč možnost proniknout do jejich scénáře, naučit se různým taktikám a vyzkoušet obrovské možnosti současné námořní strategie. AEGIS je primárně zaměřen na obranu spojených konvojů, nicméně pod tímto termínem

se skrývá obrana před vzdušnými, námořními, podmořskými i pozemními cíli, útoky na pobřežní pozice, hlídkování, pronásledování nepřátelských svazů atd.

Celá hra je nesmírně příjemná na ovládání a co víc, divácky velice přitažlivá. Běží jak ve VGA tak SVGA módu a na rozdíl od ostatních „slavných“ multimediálních projektů nepožaduje Windows. I tak se však můžeme těšit na nádherné filmové sekvence vystřelovaných raket či střelby palubních kanónů, nechybí samozřejmě ani mluvené slovo komentující průběh operací, samozřejmě jsou i animované sekvence mezi jednotlivými misemi, ve kterých nás čekají ukázky z filmových archívů US NAVY, stejně jako poctivě nakreslené obrázky televizních hlasatelů či vládních představitelů komentující průběh operací.

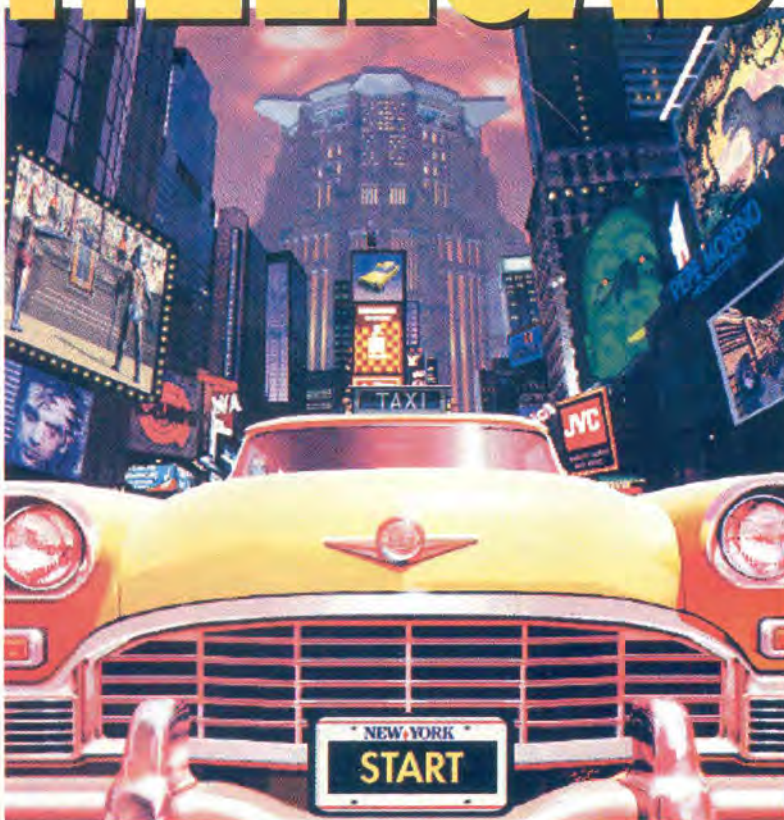
AEGIS je simulací jedné lodi, na které si autoři dali dostatečně záležet na to, aby hráči nepřipadala hra příliš složitá a náročná. Na rozdíl od ostatních simulací obsahuje jedno perfektní vylepšení. Kromě standardních stanovišť jako můstek, řízení palby, komunikace, navigace a radary obsahuje hra i tzv. taktický pohled, což je dokonalý 3D model současné situace, kde si hráč může nejen prohlédnout 3D modely lodí a zorientovat se na bojišti, ale také z tohoto stanoviště ovládat zbraňové systémy lodí, případně zvat na pomoc k útoku jiné jednotky. Složitá změť značek a čísel odrážející některé hráče od strategických her se tak mění v perfektní a názornou (i když mírně nerealistickou) podívanou.

Závěrem bych chtěl vyzvednout to, co podle mého názoru staví AEGIS vysoko mezi strategickými hrami současnosti. Kromě divácky přitažlivé prezentace, která přiláká váhající, je tu totiž i dokonalá hratelost a zábava, která zaručuje snadné proniknutí do děje, rychlé ovládnutí palubních systémů a díky nastavitelné obtížnosti i rychlé posílání pár nepřátelských lodí do hlubin oceánů. Nemáte chuť si už KONEČNĚ na svém počítači zkusit něco takového?

ICE

Po New Yorku se hemží tisíce žlutých taxíků. Všechny vás odvezou, kam jen si budete přát. Když nezaplatíte, odvezou vás na policii nebo vám řidič namlátí hubu. Ovšem jeden z nich je vyjímečný, je to Hell Cab, taxík z pekla. Chlápkovi za volantem nevadí, že nemá peníze, máte přece něco mnohem cennějšího - svou duši

HELLCAB



Úvodní obrázek vypadá slibně - sliby chybí.

A právě o vaši duši se v Hell Cabu bude hrát. Už se bojíte, jaké hrůzy na vás tahle hra připravila? Chystáte pěfinu, pod kterou budete moci schovat hlavu, až půjde do tuhého? Planý poplach. Fouká tu. Nic hrozného se dít nebude, máme totiž co do činění s dalším nepovedeným horrorem, u kterého se spíš zasmějeme. První věc, kterou po spuštění hry spatříte, je automat na peníze. Pomocí své karty si z něj musíte vybrat co nejvíce dolarů, abyste měli na taxíka (pochoptitelně to nebude stačit). Při vybírání peněz jste příjemným způsobem vedeni za ručičku, nápisy vám říkají: „Vlož kartu do otvoru a napiš trojmištný kód“ nebo „vyber si peníze a stiskni Cancel“. Nepříjemně to začne být, až zjistíte, že tohle není počáteční rozjezd, ale že takhle budete vedeni téměř celou hrou. Tím autoři zcela systematicky odstraňují hrstelnost, asi to chlapci nemají v hlavě úplně v pořádku. Chlápek, do jehož taxíku se zvláštní poznávací značkou XXX-666 nastoupíte, nevypadá jako rohatý ďáblův pomocník, ale jako obyčejný taxikář, má výraz flegmatika na způsob unaveného Kaisera. Nemá ani malé růžky, ani ďábelský výraz jako můj děda, když jeho hokejová sestava prohrává 0:5, ani vidle, prostě nic. Jakmile zjistí, že nemá peníze, dostanete trochu zvláštní smlouvu, ve které se (na třech hustě popsaných stránkách)



Prohlídka galerie měla původně být jistě úchvatná, ale něco se asi zvrtilo.



Tohle že je vchod do pekla? A kde je vjačka Algidy?

praví, že nezvládnete-li následující ďábelské zkoušky, propadne vaše duše peklu. Na tomto místě mi došlo, že se nemám bát, ale smát. Sakra, fouká tu, slyší mě někdo! Ještě před podepsáním smlouvy bylo nutno vyplnit dotazník typu „Uvidíte-li zatoulané děcko, tak: a) pohládíte ho po hlavě a odvedete domů, b) trochu ho vystrašíte a jdete si svou cestou a c) pozvete ho na lízátka do nejbližšího roští a tam z něj naděláte sekanou“. Jen tak ze švandy jsem odpověděl c) a čekal, co se stane. Ale ouha, barometr mé duše, jehož případné sestoupení pod bod mrazu by mě upsalo ďáblůvi, o trochu klesl! Na otázku se totiž musí odpovídat tak, aby z vás dobro přímo kapalo! Jak naivní, ale bude hůř.

Nejprve mě taxikář dovezl do známé



Žebráci jsou všude, i v jurském parku jsem jednoho našel, je celý vohnitý.

budovy Empire State Building, která je pro účtyhodnou rozlehlost a výšku nazývána osmým divem světa. U vchodu na mě nečekala delegace ďáblů, ale ubohý žebřák dychtící po penězích. Dal jsem mu minci, která se mi, neznámo jak, objevila v inventarži. I zombie ve vážném stavu rozkladu by teď určitě uhodl, co se stalo - stoupl mi Soul-O-Meter, Měřič duše. Mince byla asi záračná a z batohu mi nezmizela, dal jsem ji tedy žebřákovi znovu. A další mince! Vida, už jsem přišel na čit. Prohlídka budovy trvala sice dvacet minut, ale ukázala se jako planá zacházka, protože jsem nenašel nic, jenom pár maličkých filmečků nesouvisejících s hrou ani za mák. Navíc byly tyto „projekce“ tak stupidní, že jsem si musel vzít zdeblňovací prášky, abych se dostal na jejich inteligenční hladinu. Otupěl jsem se vymotal zpátky k taxíku a ten mě odvezl do starověkého Říma, přímo do gladiátorské arény. Normálka. Fouká, ježíš, vždyť je tu průvan, zavřete někdo okna v obýváku!

Zavřeli mě do vězení s žebřákem, který chtěl minci, měl jsem pocit, že jsem ho už jednou viděl. V aréně jsem podstoupil souboj s gladiátorem, na který jen tak nezapomenou. Byl to nejhorší souboj, co jsem na počítači kdy viděl. Vyhrál ten, kdo rychleji píchal nepřítele mečem do štitu. Bylo jedno, kdy klíkm na myš, můj šibalský

RECENZE

score **61%**

Název hry:	HELLCAB
Výrobce:	Warner Interactive
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	45%
Atmosféra:	35%
Grafika:	80%
Zvuk:	60%

hrdina píchal, kdy se mu zachtělo. Sem tam přestal bojovat a pobaveně se díval, jak ho protivník krájí mečem. Po několika hodinách úsilí sestávajícího převážně z nahrávání pozic padl můj nepřítel v krvi. Vyvolávač ukázal palcem dolů a přišla hodina pravdy. „Zabit či nezabit?“ S pomyšlením na maticku čest a Měřič duše jsem chudáka nechal (vyjímečně) žít. To vyvolávače našťvalo a hodil mě znova do vězení, kde jsem shnil. Po dalších čtyřech hodinách pekelného souboje jsem znovu zvítězil. Sakra, zavřete to okno!! Umírajícího jsem samozřejmě zabil a objevil jsem se v New Yorku.

Použitím nalezeného čítu jsem si doplnil duši a taxikář mě odvezl do první světové války. Udělal jsem krok a bylo po mě. Sestřelil jsem pár letadel, normálka. Pak přišel výlet do jurského parku, mezi dinosaury byl žebřák a automat na peníze a mě už to bylo všechno jedno. Když jsem se vrátil zpátky do New Yorku, taxikář se mě optal, jak se mi v pravěku líbilo a odvezl mě tam znova. A pak znova. A pak jsem to všechno smazal a doufám, že už něco podobného dlouho neuvidím.

Snad ani nemusím podotýkat, že nahrávání trvalo věky, že hra neustále padala, občas mi ani neuložila pozici. Ani Windows, v poslední době můj softwarový nepřítel číslo 1, tuhle hru neměly nijak rády. Neznámé chyby v aplikaci už znám nazpaměť. Zvuky a hudba kopodivu za moc nestály, na CD-čkách jsem si už zvykl na jakýsi standard, kterého Hell Cab nedosahuje. O žádný horror nejde, spíš o smutnou komedii. Je to jen další z dlouhé řady nepovedených Multimedia braku. Angličtí by vás asi varovali „avoid deception“, já musím použít české „Nedotýkat se, prosím...“ I ruské elektronické hry dokážou pobavit víc, třeba Chobotnice nebo Vajíčka, tam aspoň neobrostete mechem, než se nahraje další obrazovka (žádná další tam není). Fouká čím dál tím víc, asi bude bouřka. Halóóó, je tu průvan!!! Babka má asi walkmana, takže půjdou zavřít okna sám. Zatím navíděnou a zapomeňte na Hell Cab!

ANDREW

ZOO

Na hře ZOO je na první pohled zcela jasná jedna věc - vůbec nic tady není jasné. Zool je jiný druh zvířete z N-té dimenze. Na jednom pravidelném hlídkovém letu v N-té dimenzi byl zachycen podivným virem a jeho raketa havarovala do moře sladkostí. Před smrtí přesazením Zool z potápějící se lodi v poslední chvíli unikl do úchylného světa sladkostí, hraček, hudebních nahrávek a nářadí, jen aby zjistil, že už dávno není ve své milované N-té dimenzi, ale v úplně jiné a velice hnusné dimenzi. Jediné, co mu zbývá je zmobilizovat všechny svoje Zoolovské schopnosti a porazit Kroolovu armádu, protože Krool je nehlavnějším sladouchem, tedy padouchem v celém tomhle podivném světě.

ZOO patřil ve své době k naprosto špičce na poli akčních plošinkových her. ZOO byl odpovědí na slavné plošinkovky konsol (SONIC a SUPER MARIO) a kromě toho patřil svojí propracovaností, zábavností a roztomilostí mezi nejlepší hry na AMIZE, kde se také poprvé objevil. Verze pro PC je stejná jako AMIGA verze, ostatně - co se dá na konverzi udělat jiného? ZOO je pořád rychlá, zábavná a perfektně hratelná akční plošinkovka. Zool, tedy podivné zvíře, které nedokázali pojmenovat ani programátoři Gremlin (pravděpodobně je to kříženec mravence a ninji) se potýká s hromadami nepřátel v již zmíněných a značně úchylných úrovních. Kromě několika kopů, úderů a sekání mečem má k dispozici pár speciálních kouzel a vylepšení, které tradičně patří k akčním hrám přesně tohoto typu.

A proč že je tahle hra vlastně tak dobrá? Těžko říct? Snad, že se dobře hraje, že není příliš obtížná, že je neskonalé roztomilá a že je akční - tedy taková, jakých je na PC ještě pořád neskonalé málo.

ICE

score	80%
Název hry:	ZOO
Výrobce:	Gremlin Graphics
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Akční
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	80%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%

CD3

Už jste někdy v životě zabili dvě mouchy jednou ranou? Ano? A co takhle tři? Pořádné, tučné masačky, co? Že ne? Vida - Firma Gremlin vám v tom zcela jistě pomůže. Teď hned.



Ninja z N-té dimenze je tady. A je to hit. Byl to hit.



Tuhle hru sponzoruje firma Chupa Chups, tak jsou tady všude nápisy Chupa Chups. Chupa Chups jsou výborná lízátka, a hned první svět je jich plný. Těch Chupa Chups lízátek, které vyrábí firma Chupa Chups, která hru ZOO sponzoruje. Nezapomněl jsem se zmínit ještě o Chupa Chups?



Autoři NMWC se nás snaží přesvědčit, že na Zemi není nic jiného, než závodní okruhy F1.

NIGEL MANSELL'S
WORLD CHAMPIONSHIP

Ačkoli je více než pravděpodobné, že většina majitelů nechte rubriky SCORE věnované do nedávna konsolám SEGA a NINTENDO, je více než jisté, že hra NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP (dále už ale opravdu jen NMWC) byla pro SNES recenzována již ve SCORE 3. NMWC kromě verze pro SNES existuje i ve verzi pro SEGA MEGA DRIVE, AMIGU, ATARI ST a teď konečně i PC.

Stručně - NMWC je automobilovou závodní hrou zasazenou do prostředí vozů F1. Zatímco v serepetičkách okolo si hráč může nastavit standardní volby jako druh závodu - sezóna, trénink, cvičná jízda se samotným Nigelem, jízda na kterémkoli z okruhů a samozřejmě druh pneumatik, spojlerů, motoru, hra samotná je klasickým simulátorem - hráč skáče přímo do kok-

Firma Gremlin Graphics je vůbec mimořádné čili. I když se jim některá díla ne zcela podařila a na některá vzpomínáme s ne zrovna nejlepšími pocity, některé jejich výtvořky se dnes již řadí mezi klasické tituly. Do povědomí většiny hráčů se firma zapsala především hrami SUPER CARS I a II, a také slavnou sérií LOTUS ETC. Pole jejich působnosti je však mnohem širší - vzpomeňme třeba na fantasy HERO QUEST 1 a 2, sci-fi adventure SUSPICIOUS CARGO či slavnou sérii akčních her ZOO 1 a 2. A nezapomeneme-li na nezapomenutelné hry DESERT STRIKE a JUNGLE STRIKE, které se konečně chystají i ve verzi pro PC a LITIL DIVIL i pro CD32 - co víc můžeme o číslorodosti Gremlin dodat?

Ačkoli jde vývoj her neustále kupředu, je někdy dobré zastavit se a ohlédnout se zpět. Ohlédnout se a zabít tři mouchy jednou ranou. Gremlin udělali obojí. Těmi třemi mouchami jsou pochopitelně tři z jejich slavných titulů, které nahustili na jednu jedinou blyskavou placku a hodili ji do světa. Všichni majitelé CD-ROMů pro PC se tak můžou kochat třemi legendami z dílny Gremlin Graphics za cenu jediné. Co nás tedy čeká?



Lotus je prima auto. Hezky zelené.



Hra pro dva hráče činí z LOTUSU bezvadnou zábavu.



NMWC: Předjet nebo nepředjet. Toť otázka...

pitu formule, ze kterého kromě svých rukou vidí také veškeré ostatní dění. Na rozdíl od klasických vektorových simulátorů (F1 GRAND PRIX, INDYCAR RACING) tedy nejsou externí ani jiné pohledy, ale jen a jen pohled z kabiny.

Jízda samotná je dostatečně rychlá a plynulá na to, aby přitáhla dostatečné množství fanoušků závodních her tohoto typu. Je pochopitelné, že odpůrce těchto her nepřítáhne ani kdyby se stavěla na hlavu, resp. na spojler, ale to se nedá nic dělat. I tak totiž patří NMWC mezi standardně kvalitní závodní hry. I když pochopitelně nemůže konkurovat třeba již zmíněnému INDYCAR RACING (SCORE 5, 85%), musíme si uvědomit, že jako konverze ze slabších strojů to není vůbec špatné.

ICE

score	65%
Název hry:	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
Výrobce:	Gremlin Graphics
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	75%
Grafika:	70%
Zvuk:	70%

LOTUS
THE ULTIMATE
CHALLENGE

O posledním dílu série LOTUSů se dlouho vedly nevidané spory. Spory mezi majiteli počítačů AMIGA, pro pořádek. Jedni tvrdili, že poslední LOTUS je tím nejlepším simulátorem autiček, který za peníze koupíte. Druzi, mezi něž jsem se řadil a řadím i já, tvrdili, že LOTUS III nestojí v porovnání s předchozími díly za nic. LOTUS III je sám o sobě velice kvalitním kusem software - závody automobilů pro jednoho či dva hráče jsou velice populární, ale má to své ALE. Především je LOTUS III výtažkem nápadů z předchozích dvou dílů a také zahrnuje několik nových nápadů, které hru spíše táhnou k zemi.

Především těch pár dobrých věcí - LOTUS III je prvním ze série, který je na PC, takže jeho majitelům nemusí ani zblá vadit, že není originální. Za druhé se LOTUS III docela dobře hraje - na ovládání není náročný a je klasický akční - hráč sleduje svoje sportovní autíčko (na výběr jsou tři automobily ze stáje LOTUS) v pohledu zezadu a prohání je po rozličných tratích zahrnujících noční jízdy městem, skalnaté úbočí vysokých hor, zamlžené lesy, polní cesty... Ve hře pro dva hráče se navíc obrazovka rozpadá na dvě části - rozpuštěné, nervy-drásající zápolení obou hráčů najednou. Hra obsahuje také RECS - generátor tratí, ale to už patří spíše mezi záporny.

RECS je náhodný generátor tratí, který v mžiku vygeneruje trať. Je sice potěšitelné, že dokáže vygenerovat až 3 triliony tratí, takže každý člověk narozený za posledních 2000 let by mohl mít jinou trať, ale v praxi to znamená, že vlastně není možné trať vytvořit v pravém slova smyslu, ale lze jen zadat její parametry jako zastoupení zatáček, silu protivníků, stoupání tratí atd. Nuda.

Na druhou stranu ale někomu třeba nemusí vadit totální neoriginalita hry a neustále se měnící tratě. Pokud totiž hledáte akční hru s autíčky v pohledu zezadu, zjistíte, že na PC je těchto her neskonalé málo. Potom bude vaše rozhodování o kvalitě LOTUSU III o něco komplikovanější.

ICE

score	60%
Název hry:	LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE
Výrobce:	Gremlin Graphics
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	50%
Grafika:	80%
Zvuk:	80%

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR UVEDENÝCH FIREM. INFORMUJTE SE O VÝHODNÝCH CENÁCH PRO DEALERY.
JOYSTICKY PRO PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.
Uvedené ceny včetně DPH.

PRINGTON

Dodáváme kompletní sortiment
firmy **Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A4000.



PRODEJNY: Sofijské nám.
PRAHA 4
Czech republic
tel.: (02) 401 80 80

Nekázanka 6
PRAHA 1
Czech republic
tel.: (02) 242 29877

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Fárska 44,
949 01 NITRA
Slovak republic
tel.: (087) 22 503

OFFICE WASHINGTON
1735 20th street
WASHINGTON DC 20009
U.S.A. tel.: 001-202-2231066

ČTENÁŘSKÁ SOUTĚŽ

Je tohleto vůbec možné?

Další SCORE a zase další báječná soutěž? A kdo jen že, kdo tuhle soutěž připravuje. Redakce SCORE? No to je báječné. To jsou ale hodní a šikovní chlápci, co říkáte.

No, to bychom měli. Další kolo soutěže je před námi, stejně jako losování výherce kola předchozího spolu se slavnostním odhalením překvapivých odpovědí na minulé otázky. Dnes si mimořádně nebudeme nijak obšírněji vysvětlovat, že tuhle soutěž pro vás připravuje redakce SCORE, tedy redakce toho časopisu, který tak milujete, a který se jmenuje SCORE a který je... (dost, nenajde-li se firma, která by chtěla mít svoje jméno vychvalované stejným způsobem, budeme s touto trapnou záležitostí pokračovat až do úplného zešílení. Cen máme hodně - red.)

Takže jakpak jsme si asi představovali, že na naše jednoduchou otázku z čísla 8 odpovíte.

1. Na LURE OF THE TEMPTRESS si vzpomenu každý. Jak by ne.
2. Pět her firmy BULLFROG? POWERMONGER, POPULOUS, POPULOUS 2, SYNDICATE a THEME PARK. Jako odpověď se nepočítá v srpnu neexistující MAGIC CARPET ani datadisky k jednotlivým titulům.
3. Stydlét by se měli ti, kdož neznají George Washingtona, prvního presidenta USA.

Vítězem třetího kola se stává a tričko a lízátka
THEME PARK získává Karel Kolman
z Prahy 6. Blahopřejeme a přejeme
sladké pochutnání!

Další kolo naší soutěže se ponese ve znamení N-té dimenze, podivných pandimenzionálních bytostí a firmy

Gremlin. Dnes jsme pro vás připravili speciální a velice chutnou kombinaci. Dnes budeme hrát o:

- exkluzivní CD-ROM CD3 (recenze na protější stránce) obsahující 3 hry - ZOOL, LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE a NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
- podložku pod hrníček s nádherným ZOOLEM
- tři sexy odznaky s nádherným ZOOLEM
- tašku lízátek Chupa Chups - firmy, která sérii Zool sponzoruje.

Pravidla jsou dětsky prostá - stačí napsat odpovědi na **korespondenční listek** (v zájmu urychlení, ne jako součást

dopisu), nalepit kupón, který ovšem předtím musíte vystříhnout z této stránky a poslat tohle všechno na adresu SCORE, Krupkovo nám. 3, Praha 6. Výherce se může prohlásit za majitele všech těch báječných předmětů. Nestojí to za trochu nebezpečí při práci s nůžkami a lepidlem?

OTÁZKY JSOU PROSTÉ:

1. Hry LOTUS a LOTUS 2 umožňují obě hry buď pro jednoho, nebo pro dva hráče. Napište nám, jaký je zásadní grafický rozdíl v těchto hrách ve variantě pro jednoho hráče (zajímá nás velikost herního pole).
2. Stupidně snadná otázka číslo 2 spočívá ve vyjmenování 10 her firmy GREMLIN. Trapné.
3. Hrdina hry ZOOL pochází z N-té dimenze, to je jasné. Napište nám svými slovy, kde N-tá dimenze je.

Na závěr připomeneme, že vítěze tohoto kola nebudeme losovat - stane se jím ten, kdo správně odpoví na první dvě otázky a napíše NEJVÍPNEJŠÍ odpověď na otázku třetí. Ha!



SCORE

SOUTEZ

score
KUPON 5

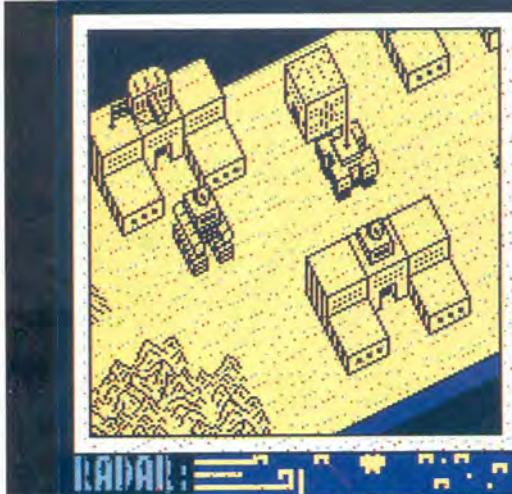
KLASIKA

Nether Earth

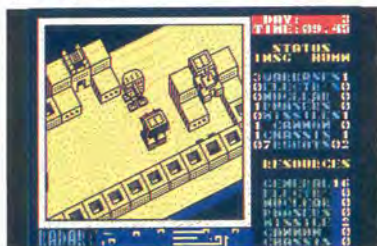
Každá práce má své klady a zápory. Například při psaní článků do časopisu si člověk dvakrát nemůže vybrat o čem že to bude (zvláště, když je pouze externí redaktor) a tak mu nezbyvá, než psát o tom, co po pánech redaktorech zbude. Jak ale pak popsat moje nesmírné leknutí, které jsem zažil, když se mě Andrew zeptal, jestli nechci napsat něco o hře Nether Earth. To bylo jako kdyby se pana N. Armstronga zeptali, jestli by jim neřekl něco o Měsíci, nebo Romea jestli náhodou nezná nějakou Julii, nebo Ieho jestli už četl Score, protože... protože, no protože Nether Earth je prostě nejlepší hra všech dob (teď samozřejmě mluvim pouze za sebe a za pár známých, ale myslím to vážně).

Tak a teď popořádku. V roce 1989 asi kolem dubna přišel Andrew do školy (gymnázium Jana Nerudy) asi po třídenní nepřítomnosti s úplně červenými očima a výrokem: „Nejlepší hra je Nether Earth.“ S těmito slovy mi podával kazetu s hrou. Jelikož jsem měl vždy Andrewa co se týká hraní za kapacitu (měl Spectrum o rok dřív než já), byla to první hra, kterou jsem si ten- týž den na své ZX nahrál. A taky poslední.

Co je tedy Nether Earth vlastně zač? Vlastně je to kombinace strategie s akční hrou. Hráč má na začátku jednu ze čtyř záklá-



Celá hra je žlutá.



To ale neznamená, že žlutá je špatná.

Co s tímhle robotem? Aha, zabijet nepřátelské roboty. A tohle pošleme přímo obsadit cizí základnu. Ale já mám vlastně něco napsat, ... jó, recenzi!

den. Další tři ovládá pochopitelně počítač jakožto protivník. Po celém území je rozmístěno asi dvacet neutrálních továren, které mohou vyrábět mnoho různých dílů robotů. A to podvozky, tři typy zbraní plus neutronovou bombu, a také elektroniku. Co s tím? Teď se dostáváme k jádru hry. Na své základně si můžete, samozřejmě s ohledem na materiál který vlastněte, vyrábět roboty. A to opravdu hodně kombinací. Pokud šetříte, pak doporučuji nejhorší podvozky plus dělo. Taky robot. Ten toho sice nezvládne moc, ale na něco stačí. Třeba obsazovat neutrální továrny. A už jsme u největšího kladu této hry. Všichni roboti se totiž dají velmi jednoduše programovat. Jako třeba obsazovat neutrální továrny, ale i továrny již patřící nepříteli. Dalším úkolem, jímž velmi často pověříte robota je hledat a ničit cizí roboty. Zde ale doporučuji používat výkonnější stroje s rychlejšími podvozky, lepšími zbraněmi a elektronikou. Jen ty nejlepší roboty, navíc vybavené jadernou pumou, bych radil pověřovat úkoly týkajícími se destrukce továren i základen. Tím ale programování robotů ani zdaleka nekončí. Jejich dalšími možnostmi je ochrana důležitých (nebo úplně nedůležitých - záleží na hráči) objektů nebo postup na danou kótu a její bránění. A konečně dalším, pro hráče nejdůležitějším, bodem je možnost přímého ovládání kteréhokoli vlastního robota. Hra končí dobytím nebo zničením všech základen. A ani dobrému pařanovi se to ze začátku hned tak nepodaří.

Zvláštní je i ovládání, protože hráč samotný ovládá pouze malého nezničitelného létajícího robotka, kterým se pohybujete po celé herní ploše. Je to vlastně široká scrollující sílnice - viz. obrázky. Po vyhledání a přesném dosednutí se napojíte přímo na svého dotyčného robota. A stejným způsobem i na vlastní základnu. Přímé okolí můžete kontrolovat velmi přehled-



Nezáleží totiž na barvě, ale na hratelnosti.



A ta je naprosto nepřekonatelná!

ným radarem ve spodní části obrazovky.

Nether Earth je velice zajímavý po strategické stránce, jelikož na začátku má počítač nad hráčem poměrně velikou převahu 3:1. Existují dvě základní strategie. Rychlá a dlouhodobá. Ta rychlá spočívá v možnosti ihned na začátku vytvořit rychlého, dobře vyzbrojeného robota a ručně s ním dobyt druhou základnu, čímž se vlastně vyrovná stav a další dobyť je pro zkušeného hráče už otázkou času. Tato strategie je náročná na dobré ovládání robota. Druhá možnost je obrnit se v první základně, a pak postupně, krůček po krůčku postupovat vpřed. Tato varianta je daleko složitější a strategicky mnohem více náročná. Zkrátka, je jen pro otrlého pařana. Nicméně je jen málo pocitů jako ten váš, když po posláni malého rychlého robota s náloží a s příkazem k vyhození základny do povětří uslyšíte výbuch, neklamně tož znamení, že uspěl.

Klady a zápory: grafika je poměrně jednoduchá, ale neomrzí a pro hratelnost je dostatečná. Na samotné herní ploše jsou sice jen dvě barvy, ale po obrazovce můžete vidět skoro celý barevný rozsah Spectra. Hudba je, jak už tomu na Spektu bývalo, pouze na začátku v menu. Hru samotnou pak provázejí poměrně slušné zvukové efekty. Hratelnost či playability nebo jak tomu můžeme říkat je přímo nesmírná. Je tak obrovská, že jsem osobně samploval Nether Earth do emulátoru

score	90%
Název hry:	NETHER EARTH
Výrobce:	Activision
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Strategie
Počítač:	Amiga (emulátor ZX)
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	95%
Atmosféra:	95%
Grafika:	35%
Zvuk:	30%

DAY: 13	TIME: 11:15
STATUS	INSC HUMM
2 BARRASES	2
0 ELECTRA	0
1 NUCLEAR	1
1 PHASERS	1
1 MISSILES	1
1 CANNON	1
1 CHASSIS	1
0 ROBOTS	0
RESOURCES	
GENERAL	15
ELECTRA	5
NUCLEAR	4
PHASERS	4
MISSILE	12
CANNON	10
CHASSIS	4

DAY: 13	TIME: 06:45
STATUS	INSC HUMM
2 BARRASES	2
1 ELECTRA	1
1 NUCLEAR	1
1 PHASERS	1
1 MISSILES	1
2 CANNON	2
1 CHASSIS	1
0 ROBOTS	0
RESOURCES	
GENERAL	30
ELECTRA	10
NUCLEAR	4
PHASERS	12
MISSILE	8
CANNON	18
CHASSIS	12

Spectra na Amize, jen abych si ho mohl zahrát. A to jsem od přírody opravdu velice líný člověk. Dalším kladným bodem je fakt, který je u šestnáctibitů samozřejmostí, je to možnost kdykoli uložit rozehranou pozici.

Možná, že někteří jste ohnuli rios, ale musíte si uvědomit, že Nether Earth vznikl na ZX Spectrum, a to v roce 1987, a tak prostě nemůže mít hudbu srovnatelnou s Agony nebo grafiku jako Unreal. A teď se podržte, protože Nether Earth zabírá pouhých 29000 bajtů! Ne opravdu jsem se nepřepsal - 29Kb. Což není ani pětikrát tolik co tento článek! Po stránce herní je to alespoň u mě pořád jedna z nejlepších her vůbec. Může za to asi především dokonalá hratelnost. Vy, co jste ji hráli, víte, co tím myslím. A vy ostatní se můžete jen modlit, aby se některý softwareový gigant pokusil přepsat Nether Earth na 32-bity. A aby to nepřekaučoval (Ježíši, co tohle znamená? - red.).

Dark Half

1.DEN - NOC

Začínáme na hřbitově. Přemluvíme hrobníka, aby odemkl kůlnu. Z ní vezmeme pouze 2 věci - provaz a baterku (ROPE, FLASHLIGHT). Mezitím na cestě od hřbitova dojde k vraždě - obětí je reportér Homer Gamache. Prohlédáme jeho tělo, nalezneme kameru. Tu otevřeme, uvnitř je film. V městě jdeme nejdříve to taverny (je mezi restaurací a holičstvem). Z pultu sebereme půllitr (STEIN) a od barmana se dozvíme, že policie hledá Homerovo auto (3). To parkuje před prodejnou aut v pravé části města. Uvnitř auta sebereme láhev od whisky, tužku a špačky od cigaret (BOTTLE, PENCIL, CIGARETTE BUTTS). Doma za knihovnou (PUSH BOOKCASE) je tajná pracovna. Sebereme papír z koše za knihovnou (PUSH BOOKCASE, TAKE PAPER). V obývacím pokoji sebereme knihu (BOOK) a rostlinu (PLANT). Pod ní je klíč ke skříni. V ložnici si vezmeme košili z prádelníku a zhasneme světlo

2.DEN - DEN

Policie se přijde zeptat na Homerovu vraždu. Aby nás nezatkl, musíme dát láhev od whisky do šatníku, obléct si čistou košili a správně odpovědět na její otázky (3,3,2,1). Klíčem odemkneme skříň, vezmeme si pistolí, před domem ulomíme ze stromu suchou větev (PUSH TREE BRANCHES). Ve městě necháme vyvolat film. V restauraci sebereme pohárek ze stolu. Pod matrací je zapalovač a drobné. Obojí si vezmeme. Sedneme si ke stolu, zapálíme špačka a začneme psát. Během psaní dojde k další vraždě. U holiče se dozvíme adresu Freda Clawsona (otázka se rafinovaně objeví teprve po napsání papíru v restauraci, svinstvo). Před Fredovým domem sebereme papír, před bytem pak ampulku se slzným plynem. Uvnitř je zastřešený Fred Clawson. Sebereme polštář, otevřeme dveře do komory, psa uspíme slzným plynem. V komoře si posvítíme baterkou. Kazetu otevřeme pomocí polštáře a pistole - uvnitř je šest dolarů. Za peníze si koupíme nový film a dáme jej do kamery. Z bučky zavoláme Liz, dozvíme se, že policie je u nás doma a chce se na něco zeptat. Před domem uschováme pistolí ve schránce na dopisy. Správné odpovědi na otázky policie jsou 1,1,3,1.

2.DEN - NOC

Jediné, co je třeba udělat, je sednout si v tajné pracovně a začít psát.

3.DEN - DEN

Vzbudí nás telefon, volá Miriam, ale než stačí cokoli říct, je zavražděna. Před jejím bytem na chodbě sebereme papír, uvnitř najdeme pohrabáč (POKER) a tkaninu (TISSUE). Tu otevřeme, uvnitř je lidské oko. Do vázy nosíme vodu z akvária tak dlouho, dokud nevyplave píšťalka. Při odchodu z místnosti se objeví George. Vyfoťme ho a zaženeme pryč pohrabáčem. Ve městě vystrašíme holiče (3) a sebereme mu břitvu. Vyzvedneme si



LOOK AT BODY
IT'S MIRIAM, HER THROAT HAS BEEN CUT!

LOOK WALK TO OPEN USE TALK TO TRAVEL TO
PICK UP SEARCH CLOSE PUSH PULL GIVE TO INV

Miriam vypadá, jako že má problémy s dýcháním. Má - má proříznuté hrdlo, což je velice ošklivá smrt.



"WE HAD TO CUT ALL OUR OLD TIES, DIDN'T WE THAD? ... HEH HEH HEH..."



Ve dne vypadá všechno poklidně a mírumilovně.



Co se TADY dělo...

vyvolaný film, místo peněz dáme prodáváči knihu. Podíváme se na fotografii, je na ní zachycen Homerův vrah. K Reggie na universitu se dostaneme pouze oknem - přivážeme provaz ke stromu a vyšplháme se nahoru. Od Reggie se dozvíme plno zajímavých informací. Před návratem domů se zastavíme v obchodě s nářadím, čeká tam zpráva od George. Doma nás policie bude vyslýchat v souvislosti s vraždou Miriam - odpovíme 2,2,2,2,1,3.

3.DEN - NOC

V ložnici sebereme vzkaz od Liz a ze šatníku peníze. Jdeme spát. Ve 4 ráno nás ale vzbudí telefon,



Ulice města jsou ponuré a strašidelné. Nedivte se, je to horor.

volá George. Abychom se zbavili policejní ochrany, musíme dát suchou větev do misky a zapálit ji zapalovačem. Jakmile začne houkat siréna, rychle se schováme za skříň, kde byla pistole, a jakmile policie odejde do ložnice, rychle utečeme ven. V New Yorku v kanceláři zvedneme telefon, volá George a odkáže nás na Dr. Pritcharda. Nezapomeneme se podívat do knihy a sebrat papíry z rukou policisty.

4.DEN - DEN

V nemocnici si promluvíme s doktorem. Po jeho odchodu sebereme z vozíku skalpel a krabičku první pomoci. Během toho ale dojde k další vraždě. Zavoláme rychle domů a varujeme Liz. Ve městě si za 9 dolarů koupíme páčidlo (CROWBAR). Na univerzitě vyzpovídáme Reggie, dá nám brýle a čepici. Při odchodu od ní si obojí nezapomeneme nasadit. Doma za pomoci skalpelu osvobodíme Liz. V pracovně je zavřen George, nechce nás tam pustit, musíme tedy otevřít krabičku první pomoci, vyndat gázu, nacpat ji do láhve, zapálit a hodit ke knihovně. George chce, abychom mu pomohli s psaním. Zadáme 3,1, vyměníme obě břitvy a pokračujeme 2,3,3,2. Tak dospějeme ke zdárnému konci.

RADEK LUKÁŠ

NÁVODY

score 74%

Název hry:	DARK HALF
Výrobce:	Interactive
Žánr:	Horror
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	55%
Zvuk:	45%

◀ I v téhle hororové hře se ale najdou sympatáci...ale ne počkejte, tohle je přece...

▼ Sestro, skalpel prosím...

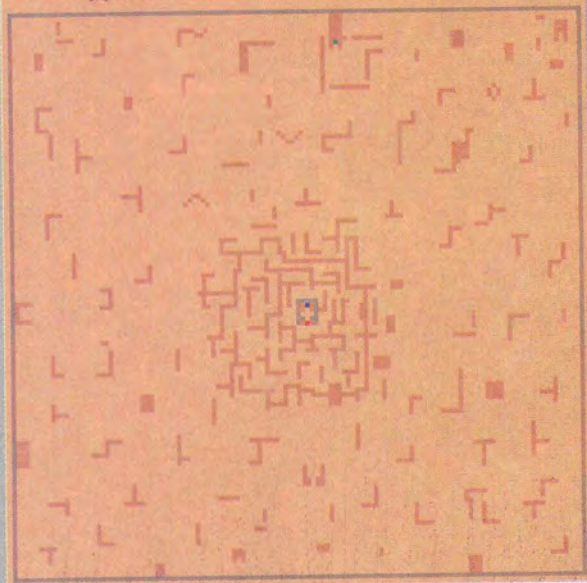
NÁVODY

Murkwood 2

1-7 DIL HOLE

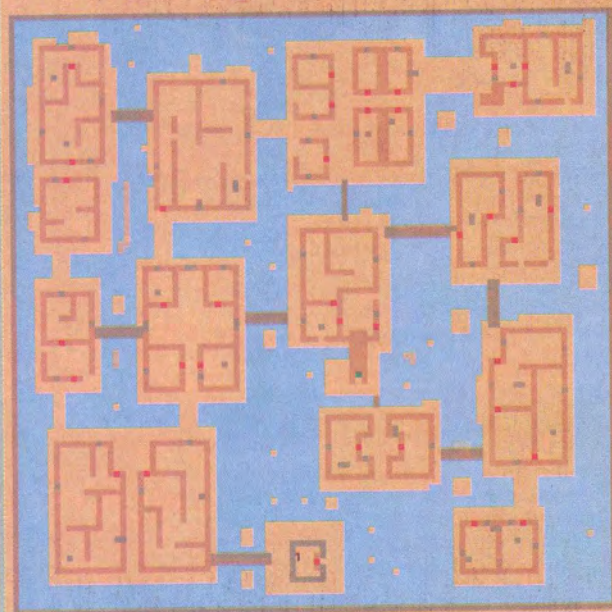


Murkwood



Vaults of Gemin 2

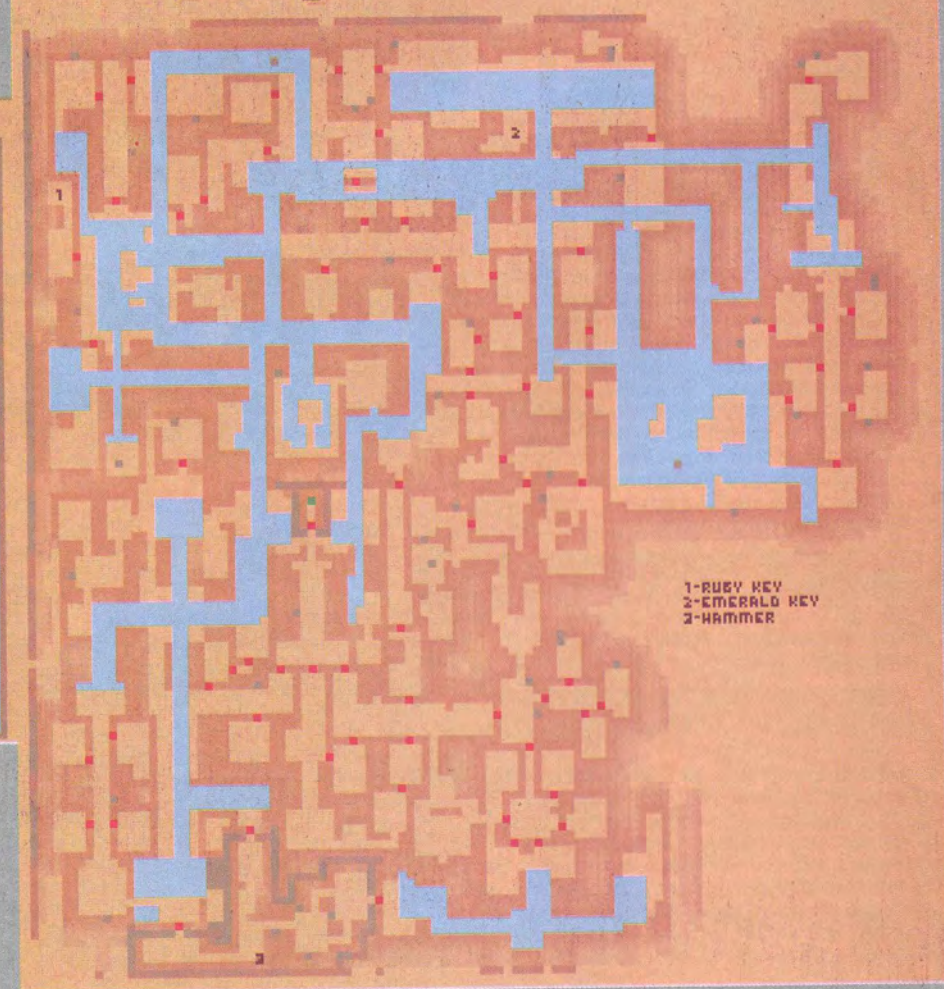
1-TABLET



Black Gate 1



Black Gate 2



1-RUBY KEY
2-EMERALD KEY
3-HAMMER

ARENA

Dagoth-Ur 1



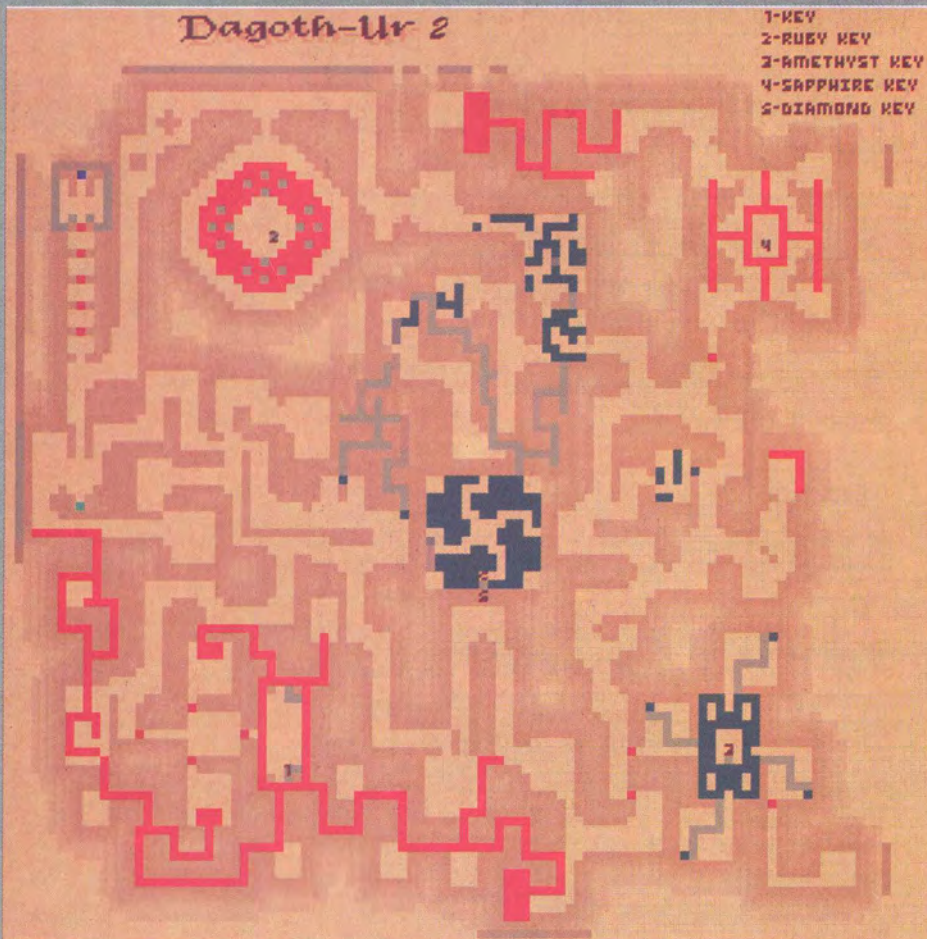
návod

magazín počítačových her **score**

AREA

The Elder Scrolls:

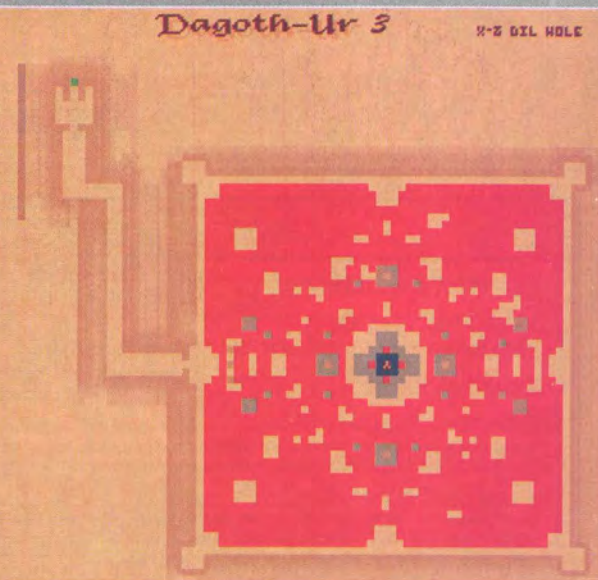
Dagoth-Ur 2



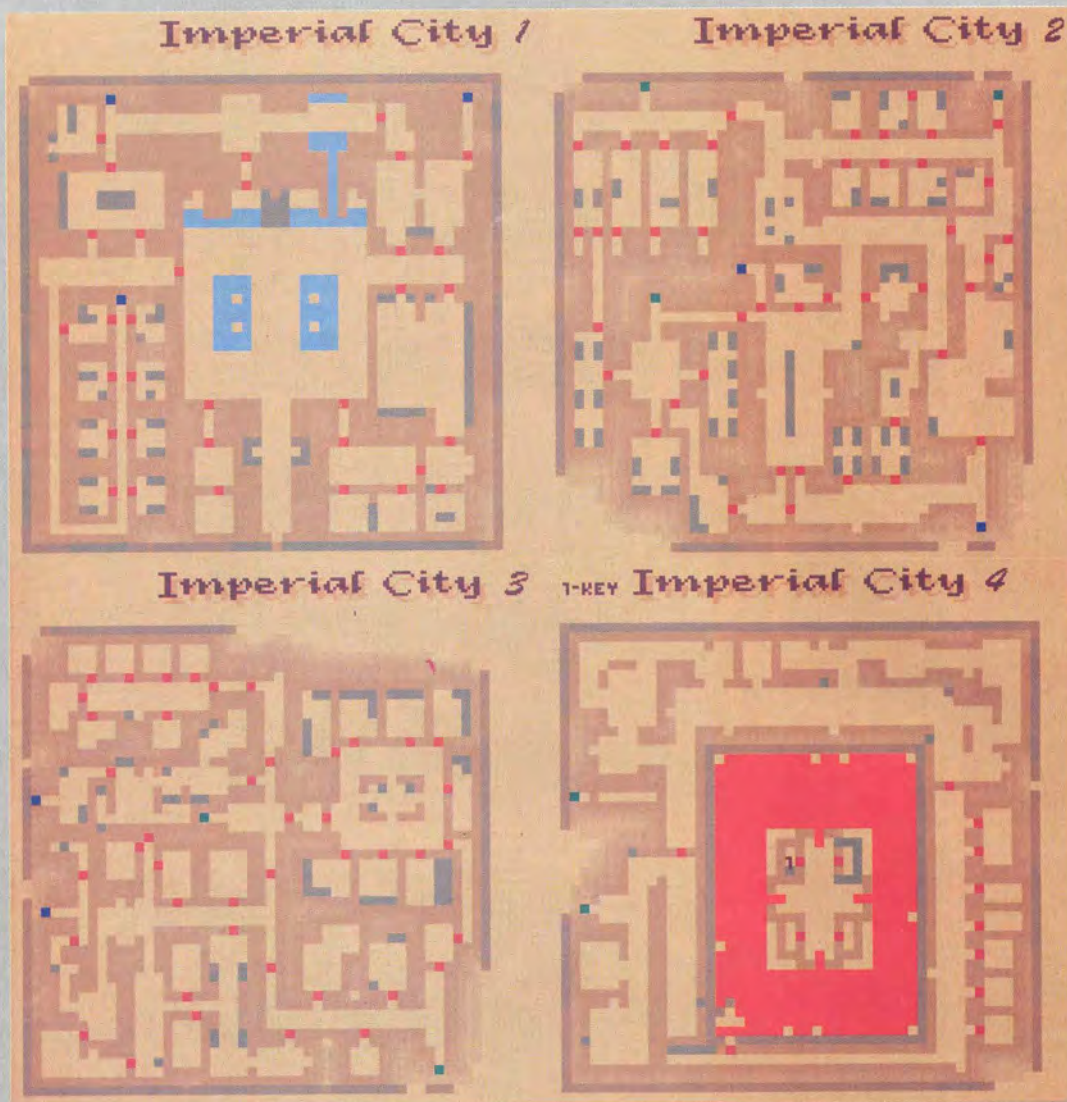
1-KEY
2-RUBY KEY
3-AMETHYST KEY
4-SAPPHIRE KEY
5-DIAMOND KEY

Dagoth-Ur 3

X-2 DIL HOLE



THE ELDER SCROLLS: ARENA



VELKÉ SNÍŽENÍ CEN PRO ČTENÁŘE SCORE

Multimedia MPC2



Základní nabídka	Speciální nabídka
CD-ROM mechanika	Systémové desky Green VESA Local Bus
PANASONIC CR 526B Double speed 300kB/sec, double buffer 64kB, PhotoCD, IDE controller	Light Green VESA 386/486 UMC Light Green UMC 491F chipset, AWARD BIOS, 128kB ext. cache, bez CPU. Deska umožňuje použít CPU 386DX & 387DX, 486DLC & 487DLC, 486SX/DX/DX2, frekvence 20/25/33/40/50 MHz, RAM 1-32MB, 6x16-bit ISA, 1x8-bit ISA, 3x32-bit VESA.
Zvukové karty	Deep Green VESA 486 SIS
Zoltrix Audio Plus (mono, 8-bit) Sound Blaster 2.0 komp., 11-hlasý FM synthesizer, 4W výstup, mikrofonní a Line-in vstup, Full Duplex MIDI interface, Sound Wonder soft.	Deep Green 471 chipset, AMI BIOS, cache 256 kB, bez CPU. Umožňuje použít CPU Intel SLE 486SX/DX/DX2/DX4 a Cyrix 486DX/DX2, pro ostatní CPU použitelný jen jako Light Green, frekvence 20/25/33/40/50 MHz, RAM 1-128MB, SIMM 4x30 + 2x72pin, 6x16-bit ISA, 1x8-bit ISA, 3x32-bit VESA.
Sound FX-16 (stereo, 16-bit) Sound Blaster 2.0 komp., Windows Sound system komp., 48 kHz vzorkování, interface pro CD-ROM Panasonic, Mitsumi, Sony.	CPU: CX 486DLC-33 1722,- Kč CX 486DLC-40 2214,- Kč kopro. 87DLC-40 1046,- Kč Intel 486SX-33 3321,- Kč CX 486DX-40 5289,- Kč CX 486DX2-50 6027,- Kč
Sound Blas. 16 Multi CDASP (stereo, 16-bit) vzorkování 5 kHz-44.1 kHz, 20-hlasý stereo FM synthesizer s OPL3, mikrofonní a Line-in vstup, 10 kanálový mix vstupů, MIDI interface, interface pro CD-ROM Panasonic, Mitsumi, Sony.	Grafická karta VGA VESA s akcelerátorem
Sound Blas. AWE 32 (stereo, 16-bit) Podobný 16ASP, navíc 32-kanálová hudební syntéza s možností Wave Table (možnost nahrávání zvukových fontů do vlastní RAM paměti. Získá se tím zvuk kvalitou nerozlišitelný od profesionálních nástrojů). Základní paměť 512kB, možnost rozšíření pomocí SIMM. Multi CD-ROM interface.	Cirrus Logic GD5428 1MB, 1024x768-256 barev
Video Capture karty (pro spojení s videem)	Fax-modemové karty Zoltrix
Video Blaster, software Video for Windows	Zoltrix 9600/2400 interní, soft. WinFAX, BitCom
TV Coder (převod VGA na PAL-VHS)	Zoltrix 14400 interní, soft. WinFAX, BitCom, V42bis
	Zoltrix 14400 VOICE FAX, soft. WinFAX Professional
	(záznamník, fax, modem současně, V.42bis)

Ceny: orientační v Kč s DPH (23%) Záruka: 12 měsíců Dodávka: ze skladu v Praze po zaplacení, možnost zaslání na dobírku.

SPIN s. r. o. obchodní a technické středisko: Zakouřilova 3, 149 00 Praha 4 - Chodov, T/F: 792 72 46, 793 25 82, 793 21 04



Člověče, už tu zase máte balík od těch šílenců z Vision !!!
Tak mi to tady podepište ...



A ZASE MÁME NOVINKY!

NOVINKY

DOOM 2
PC 1999,-Kč CD 2249,-Kč
SYSTEM SHOCK
PC 1599,-Kč
FIFA INT.SOCCER
CD 1599,-Kč
ISHAR 3
PC 1299,-Kč
NHL HOCKEY '95
CD 1749,-Kč
DELTA V
PC 1699,-Kč
QUARANTINE
PC 1249,-Kč CD 1399,-Kč
ALIEN LEGACY
PC 1499,-Kč
WING COMM. ARMADA
PC 1549,-Kč CD 1749,-Kč
STAR CRUSADER
PC 1249,-Kč CD 1399,-Kč

TOP TWENTY PC

FIFA INTERNATIONAL
SOCCER 1299,-Kč
OVERLORD 1499,-Kč
TIE FIGHTER 1649,-Kč
ISHAR 2
SUPER CENA !!!!! 599,-Kč
DOGFIGHT
NOVÁ CENA !!!!! 599,-Kč
THEME PARK 1499,-Kč
UFO:ENEMY UNKNOWN 1599,-Kč
T.F.X. 1599,-Kč
SIM CITY 2000 1499,-Kč
ACES OVER EUROPE 1899,-Kč

NHL HOCKEY 93 1549,-Kč
BATTLE ISLE 2 1799,-Kč
COLONIZATION 1549,-Kč
COMMANCHE MAX
OVERKILL 1749,-Kč
GRAND PRIX
NOVÁ CENA !!!!! 599,-Kč
GUNSHIP 2000
NOVÁ CENA !!!!! 599,-Kč
MORTAL KOMBAT 1349,-Kč
PACIFIC STRIKE 1799,-Kč
SECRET WEAPONS OF
LUFTWAFFE 699,-Kč
INDY RACING
NOVÁ CENA 1099,-Kč

TOP FIVE CD-ROM

FALCON GOLD 1699,-Kč
BATTLE ISLE 2 1899,-Kč
OUTPOST 1199,-Kč
UFO: ENEMY UNKNOWN 1599,-Kč
REBEL ASSAULT 1799,-Kč

TOP FIVE AMIGA

MORTAL KOMBAT 1099,-Kč
CANNON FODDER 1099,-Kč
ISHAR 2 599,-Kč
DOGFIGHT 599,-Kč
NOVÁ CENA 999,-Kč

NE, nemohu to již dále vydržet. Pošlete mi urychleně na dobírku tuto senzační hru (-y):

počet	titul	PC/Amiga/Mac	PC/Amiga/Mac

JMÉNO:

poštovné:

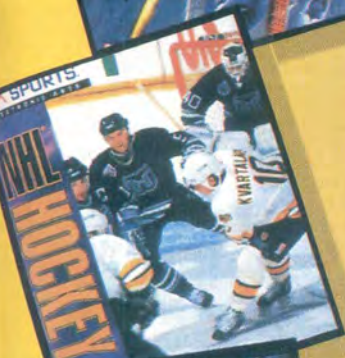
ADRESA:

CELKEM:

PSČ: MĚSTO:

Objednávku zasílejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6

Poštovné a balné činí při objednávce 1 kusu Kč 50.-, 2 ks Kč 75.-, a 3-5 ks Kč 100.-



NÁVODY KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ

Dříve než přistoupím k samotnému návodu, musím se ještě zmínit o tom, proč jsme se rozhodli vydat návod právě na hru LANDS OF LORE. Hlavní důvod je, že nám do redakce neustále chodí hromada dopisů s prosbou o radu v této hře. Odpovídání každému zvlášť je únavné a přinejmenším zdouhává, a tak je zde kompletní řešení, které snad pomůže všem zoufalcům, kteří tento dungeon nedohráli.



Lands Of Lore

Na úvod několik všeobecných rad do hry. Při výběru postavy zvolte Conrada. Je ze všech postav nejvyrovnanější a poměrně snadno se trénuje. Všechny schopnosti (fighter, rogue, mage) trénujete současně. Hlavně schopnost rogue budete v závěru hry nutně potřebovat. Cvičte se házením, střelbou z kuše nebo luky a otvíráním truhel paklíčem. Snažte se držet v menu co nejvíce předmětů. Nikdy nevíte kdy se vám bude co hodit. Mnoho předmětů lze také výhodně prodat. Před každou lokací si uložte hru a nepřemazávejte ji.

GLADSTONE KEEP

Po startu běž ihned ke králi. Zde se dozvíš, že máš od Rolanda přinést amulet Ruby of truth. Od krále ještě dostaneš klíč, kterým otevřeš knihovnu. V knihovně seber Magic Atlas pro automaping. Stav se ještě u kancléře pro listinu a běž do lesa.

NORHLAND FOREST

Proběhni les a posbírej všechny věci. Až potkáš zloděje, zabít.

THUGS HIDEOUT

Do jeskyně vnikni příkazem sneak. V jeskyni najdeš lucernu. V jednom místě je kamenem zatížená plošina. Seber kámen a dvěma kameny zatíží protilehlou plošinu. V tajné chodbě vyber truhlu a jdi do přístavu. Mariné ukaž glejt od kancléře.

SOUTHLAND FOREST

Okamžitě po příjezdu jdi do hospody. Zde se k tobě připojí Timoty. Pokud klikneš na dveře, dostaneš od chlapíka kompas. Proběhni celý les a běž do Rolandova sídla.

ROLANDS MANOR

Sira Rolanda hlídá velký Ork se sekerou. Vykostit. Otevři tajnou stěnu a poslechni si Rolanda. Vezmi všechno z truhly. V krbu ještě můžeš najít listinu, ale jinak se můžeš vrátit do přístavu. Zaplať 200 peněz a přeplav se zpět. Běž do zámku a ke králi. Ještě než vstoupíš do jeho komnaty seber Timotymu všechny věci. Po dlouhé mezihře dostaneš místo Timotyho mutanta Baccatu, listinu pro zapisování kouzel a úkol dojít na dno Draraclovy jeskyně a získat recept na uzdravení krále. Ještě

než odejdeš z hradu, navštiv kováře. Zde můžeš prodat a nakoupit zbraně. Potom se vydej k jeskyni, kterou ti Baccata otevře magickým zaklínadlem.

DRARACLE CAVE 1

Zabij krysy a až dojdeš k díram, stiskni tlačítka v pořadí zelená, červená, modrá. Okolo dveří projdi nakonec chodby, kde z krys vypadne Emerald Eye. Vrať se zpět a vyčisti prostor za dveřmi. Nyní se propadni dírami dolů. Rychle zabij ještěrku a seber hornické kladivo. Za tajnou stěnou osvoboď dívku ze zámotku a dej jí do ruky kladivo. Nyní zpět do prvního patra. V místě, kde jsi našel Emerald Eye je naprasklá jedna stěna. Zde použij kladivo. Nyní běž až k další díře a dolů.

DRARACLE CAVE 2

V první truhle najdeš Saphir Eye. Dále dojdeš do místa kde jsou na stěnách vyobrazení dva mořští koníci. Nyní můžeš jít dvěma cestami. Cesta A. Vlož do oka levého koníka Saphir Eye. Dojdi až k truhle v pravé zadní části bludiště a seber kouzlo freeze a Silver goblet. Ze zadního výklenku seber Worn key. Dolů. Cesta B. Do oka koníka před sebou vlož Emerald Eye. Do výklenku se zprávou „Dagger in Dagger out“ vlož dýku, kterou najdeš v tomto patře. Stiskni tlačítko na pravé stěně, zatáhni za páku, stiskni tlačítko, otevři paklíčem zámek, stiskni tlačítko a vlož zpátky papír. V tajném vchodu zlikviduj horníky a z truhly vezmi kouzlo freeze a Jewelled dagger. Dolů.

DRARACLE CAVE 3

Cesta A. Zámek ve zdi otevři pomocí Worn key. Jednu truhlu na tomto patře lze otevřít pomocí Iron key. Pokud ho nemáš, můžeš zámek otevřít pomocí paklíče. Uvnitř nalezneš Red key. Tímto klíčem otevřeš červený zámek. Dolů. Cesta B. Přístup k jedné truhle blokuje díra. Díra je však pouze iluzorní. Jinak stačí najít Red key a dolů.

DRARACLE CAVE 4

Nyní je postup pro obě cesty stejný. Stačí jen dojít ke schodům vedoucím k Draraclovi. Pozor na firebally. Než vstoupíš k pánovi jeskyně vezmi dříve všechny věci. Draracel ti dá recept, pokud mu dáš do jeho pokladnice nějaký vzácný předmět. Pokud jsi šel cestou A, dej mu Silver goblet, v opačném

případě Jewelled dagger. S receptem vylez ven z jeskyně. Cestou k hradu potkáš umírajícího Timoteho. Dozvíš se, že hrad byl vypálen a královo tělo uneseno. Nyní je čas jít k jezeru a přeplavit se na druhou stranu.

OPINWOOD

V lese není v celku nic zajímavého. Žebrákovi dej almužnu. U polámaného vozu se zatím nic neděje, ale vrátíš se sem později. Jinak zlikviduj co nejvíce orků a vyber všechny pařezy. V jednom pařezu najdeš kouzlo lightning. Do dolů ještě nechoď.

GORKHA SWAMP

V bažinách jdi ihned k šéfovi Gorkhů. Dostaneš za úkol donést příbuz chodícího pařezu. V bažinách jich je několik, ale pařez s helmou se potuluje okolo kováře. Zlikviduj ho a dones helmou náčelníkovi. Bažinné díry se dají na chvíli zmrazit, takže se přes ně bez problémů dostaneš. Za helmou dostaneš Ruby of truth. Běž ke kováři a prodej co se dá a nakup zbraně. Zajdi k věštce a dej jí vyřešit riddle scroll čtyřikrát za sebou. Dozvíš se, že pro namíchání nápoje pro krále potřebuješ vodu z bažin, med, bloodstone a earth powder. Do lahvičky z Draraclovy jeskyně naber bažinnou vodu. Pokud ji nemáš, musíš se sem vrátit později až nějakou najdeš. Bažiny opusť východem do druhého lesa. V bažinách lze Ruby of truth získat i tím že zaútočíte na strážce náčelníkovy chatrče. Náčelník vyběhne a pokud ho zabiješ, amulet je tvůj. Potom ovšem s tebou nikdo nebude obchodovat a ostatní gorkhové na tebe budou útočit.

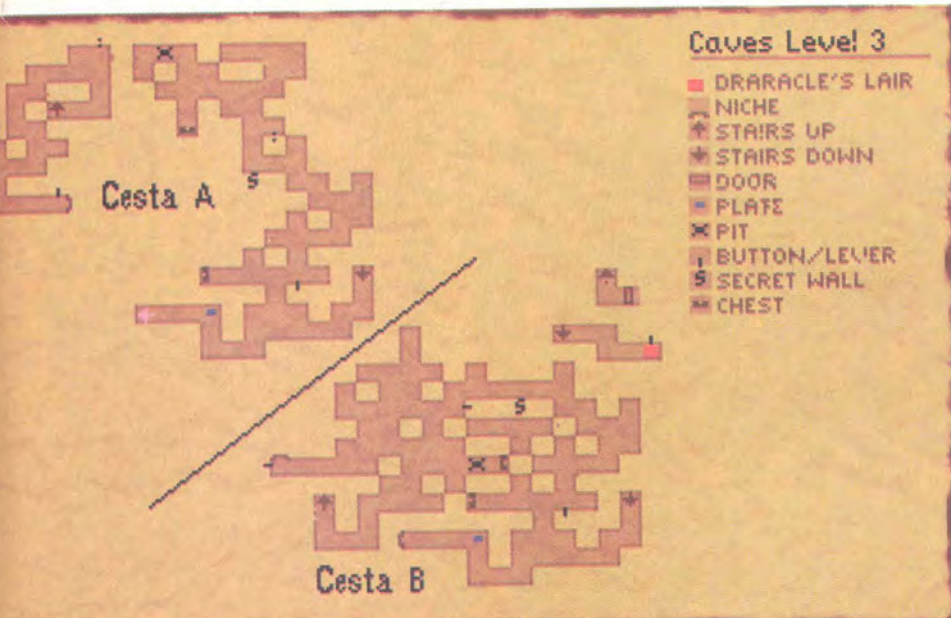
UPPER OPINWOOD

Zde tě čekají zdouhavé souboje s vosama. V jednom pařezu najdeš zelenou lebku, zelený meč, který je velmi důležitou zbraní a silné brnění. Pokud máš prázdnou lahvičku, naber med z vosího hnízda, druhou ingredienci do lektvaru. Teď už se konečně můžeš vydat do dolů.

URBISH MINES

Na začátku tě čeká velmi tuhý červ. Pokud však máš zelenou lebku, je jeho zdolání velmi snadnou záležitostí. Stačí vzít ji a pravým tlačítkem myši kliknout na obličej postavy. Toto musíš udělat přibližně šestkrát a máš vyhráno. Pokračování příště

PETER LEE



score 89%

Název hry: **LANDS OF LORE**

Výrobce: Virgin/Weswood

Žánr: Fantasy

Styl: Dungeon

Počítač: PC

Obtížnost: Jednoduchá

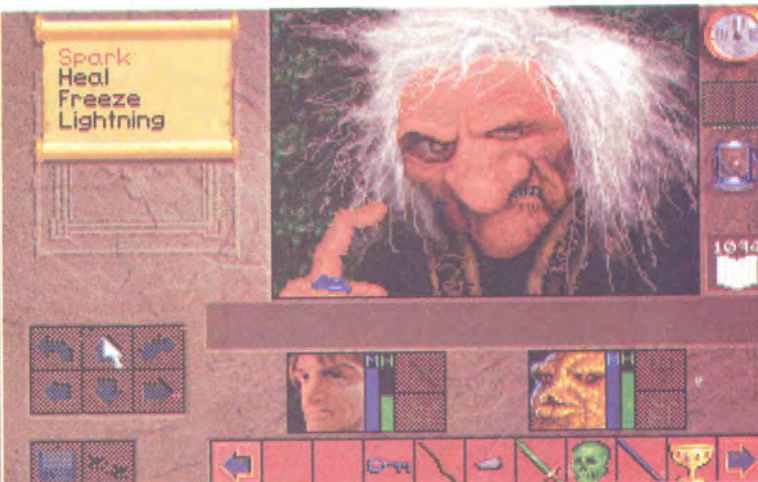
Hodnocení:

Originalita: 75%

Atmosféra: 85%

Grafika: 90%

Zvuk: 85%



NÁVODY

(2. část návodu)



Kalif. Tady to je celkem civilní, ale počkejte v jeho harému, pane!



A když nemůžu nikoho trefit, prostě jdu a roztřískám co nejvíc vzácných váziček!

Al se vydal do oázy západně od města vyhledat radu Pahari v jezírku. Vila mu prozradila, že na Útesu mrtvého muže ztroskotat magický koráb, který je možné opravit a použít k cestování. Kromě toho se Al dozvěděl kouzelnou formuli Azullah Batan pro otevření čarodějovy věže a zaklínadlo k přivolání mořské želvy. Na její radu se tak vydal do jihozápadního cípu pouště, kde naučeným heslem přivolal želvu, která jej vskutku dopravila na Útes mrtvého muže.

Zdevastovaný, lidmi i bohem zapomenutý útes byl plný kostlivců, živých mrtvol a jiných příšer, se kterými si Al překvapivě dobře poradil pomocí kouzelného praku. Kromě zlata a drahokamů tady našel také malý a velký klíč a z jednoho z Nemrtvých vypadl také zeleň klíč. Al se probíjaval až na palubu zdevastované lodi a vstoupil do podpalubí, kde pobíhala dva kostlivci a v místnosti za posledními zamčenými dveřmi jednou ranou svého meče ukončil život zlé kouzelnice Sashany (podobnost se známou Saxonou čistě náhodná - red.). V její komnatě nalezl spoustu užitečných věcí včetně Hůlky magických stříel, zlata, drahokamů a uzdravovacích lektvarů. Potom vstoupil do tajemné brány do jiného světa, která byla pro Sashanu uzavřena a rozbíl sklořádku svírající uzdravující kouli. Když se vracel zpět do podpalubí, všiml si, že se loď mírně pohupuje na vlnách a když vystoupil po schodech na palubu, jeho překvapení bylo obrovské - loď byla zákrakem opravena a bezpečně držela směr na vlnách, řízena kapitánem zakletým do podoby zlaté sochy. Al na nic nečekal a vydal rozkaz k plavbě na Bandar al-Sa'adat - sídelní město říše, domov Kalifův a pravděpodobně místo uvěznění celé rodiny Al-Hazrad.

Cesta hezký ubíhala, byla příjemně zpestřena pře-

padem pirátů, kteří proti Alovu meči a praku neměli nejmenší šanci a zanedlouho už se země objevila na obzoru. Bandar al-Sa'adat ležel co by kamenem dohodil od paluby lodi. Al skočil do člunu a dopádl do k pobřeží.

Ulice Bandaru byly široké a výstavní, všude plno krámků a lidí, dokonce veliké tržiště a samozřejmě palác. Al se pozorně rozhlédl po městě, prozkoumal všechna místa na hlavní ulici. Měl chvilku čas, a tak si zahrál místní hru s čísly (sedmé dveře nalevo) aby vydělal trochu peněz, ale nutně to stejně nebylo, protože hazard je hazard a Al prohrál většinu peněz. Za zbylé drobné si koupil pár uzdravovacích lektvarů u kouzelníka (druhé dveře napravo) a protože se v předchozích bojích dostatečně zotulil, vyhledal svého starého známého učitele šermu (osmé dveře napravo) a naučil se nový pohyb mečem. Úplně na severu města prošel branou do Kalifových zahrad, kde se povalovalo pár mincí, které všetečný Al sebral a vysokou branou vstoupil do prostorného Kalifova sídla.

Vezír Zummerand byl v našem příběhu kupodivu kladnou postavou, ačkoli se to tak nezdálo. Al s ním hned u brány promluvil o rodinných záležitostech a požádal ho o slyšení u Kalifa. Kalif souhlasil a Al byl doprovázen do komnat pro hosty, kde čekal na úder gongu, který jej přivola k audienci severovýchodně od vyčkávacích prostor. Kalifa požádal o návštěvu rodiny a když mu byla položena otázka o rodině Al-Hazrad, odpověděl po pravdě, že nezná žádné další informace o její vině či nevině. Nato byla Aloví dovolena návštěva - Al sledoval sluhu, který jej dovedl ke vstupu do vězení. Stráží u vchodu řekl o povolení od Kalifa a za 75 zlatých mu byla cesta do podzemních kobek uvolněna.



Mimodimenzionální brána otevřena, kdo do ní vejde tomu...znáte to.



Bordel, všude samý bordel a roztřískané lodě. Kdo to má pořádk uklízet, sakra!



Zase žádná kachnička. Kdo je, sakra, zvědavý na delfíny v kašně, když tady není JEDINÁ kachnička!



I kyselina může mít tvář. A netváří se ani moc kyselé, ne?

Otec vypadal velice špatně a unaveně, protože mu cela ve špinavém a špatně udržovaném západním bloku nevyhovovala. Al mu alespoň dal speciální uzdravující lektvar (Potion of Extra Healing) a i přes výslovný Kalifův zákaz slíbil vyhledat matku a sestru v jiných věžeňských celách. Al se obrátne dostal až k jejich celám dávaje bedlivý pozor na hlídací robotky - pokud by byl přistižen před celami matky či sestry, znamenalo by to vězení. Jeho matka byla v naprostém pořádku a sestra až smutná, že se nemůže učit létat mu věnovala kouzelný kámen do praku. Al se vrátil k otci a pověděl mu co zjistil a odměnou mu byl kouzelný prsten (Ring of Protection). Al se vydal nazpět do paláce a u vchodu ještě podplatil stráž 400 zlatými, aby byl otec přeložen do nejlepší východní cely. Rodina byla v pořádku, zbývalo však ještě to nejdůležitější - očistit její jméno a domoci se spravedlnosti. Nevěda, kam se obrátit, vrátil se Al na loď a zvolil kurs směrem na Zaratan, doufaje v pomoc Farida al Mutana, mocného kouzelníka.

Jakmile Al doplul na břeh Čarodějova ostrova, pobíh pár příšer v oáze a vyzkoušel si tak svůj nový pohyb. Před dveřmi do čarodějovy věže odříkal formuli Azullah Batan naučenou od Pahari a vstoupil. K jeho velkému překvapení však nestal před kouzelníkem, ale v jeho nástrahách a hádankami přeplněném bludišti a nezbyvalo než přistoupit na Faridovu hru a bludiště překonat. I když byly na různých místech různé problémy, jedno bylo jisté - tady se Al mohl pořádně obohatit, a tak sebral na co přišel, rozbíjel a prohledával vázy, sudy a vše, co mohlo skrývat poklady - množství peněz, drahokamů a lektvarů skrytých v bludišti bylo skutečně nevídané.

V bludišti Al komunikoval s vytesanými tvářemi v podlaze, které mu kladly nejrůznější otázky. První tvář řekl, že hledá Faridovu radu a že přijímá jeho výzvu k pokoření bludiště. Cesta pokračovala. První

THE GENIE'S CURSE

nÁVODY

score **87%**

Název hry: **AL-QADIM - THE GENIE'S CURSE**

Výrobce: SSI

Žánr: Fantasy

Styl: Adventure

Počítač: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **95%**

Grafika: **90%**

Zvuk: **90%**

score
magazín počítačových her

Al-Qadim

Kde jsem to skončil? Aha, už vim - nešťastný Al zůstal po předchozím incidentu bez pomoci na Čarodějově ostrově a navíc mu byl zapovězen vstup do Zaratanu ne? Jak smutný osud. She-her-eze-da mi vyprávěla svůj příběh dál a dál. Pokračoval takhle...



A takhle jsem po něm sekul, ten ale křičel...

Poustevník polemizuje se svým zrcadlovým obrazem o škodlivosti reklamy na tabákové výrobky.

hádanka byla jednoduchá - stačilo postupně stoupat na rozsvícené runy. Potom musel Al přehodit páku nejprve v jižní a potom severní větví křižovatky, aby odstranil nebezpečné ostny na zemi. Další tvář v zemi odpověděla, že je Al-Hazrad a za tajnou zdi ve stejné místnosti nalezl spínač na zdi, který mu umožnil cestu dál. Následující tvář odpověděla, že hledá cestu své rodiny. Na prvním rozcestí se vydal nejprve na sever, kde za bodáky nalezl speciální lektvary a drahokamy, ve východní cestě potom sledoval modře zabarvené dlaždice na zemi, aby potom mohl pákou na zdi odhalit tajný vchod vedoucí dál na sever. Další tvář na podlaze mluvil o testu kyseliny a Al se po chvíli skutečně ocitl uprostřed zeleného pole bublající kyseliny. Test na východě byl již těžší - potom, co Al postupně šlapal na rozsvícené runy, vytesaná tvář mu položila tři otázky, na které odpověděl slovy „sever“ (North), „jih“ (south) a „nevím“, protože význam runy mu opravdu nebyl jasný. Vrátil se zpět a podstoupil snazší test na západě, spočívající v přehození pěti pák tak, aby prostřední páka směřovala doprava a ostatní čtyři doleva. Potom mohl Al projít polem ostnů a náhle se objeví Paharí třikrát odpovědět, že by jejího pána nikdy neudeřil. Vrátil se zpět a po překvapení z tváře kyseliny, která se před ním objevila pokračoval v cestě dál.

Po kratší bitce se ocitl ve velké místnosti plné pohyblivých plošin, jejíž překonání bylo překvapivě snadné - stačilo přijít na to, která plošina se kam pohybuje a pamatovat na to, že některé se pohybují i do třech poloh. Další otázky kamenných tvář byly zaměřeny na otázky věrnosti a nevěry, z čehož Al usoudil na Faidovo trauma a nesmírnou žárlivost. První odpověď bylo „He's a man without honor“. Následovalo procházení místnosti plné modrých a červených dlaždic - šlapáním na modré se Al dostal na sever, kde přehodil spínač a mohl se pak stejným způsobem dostat na jih. Další otázky očividně kladla Paharí - Faridova manželka. Odpověď bylo „He's a jealous man...“ a „It's beautiful and precious, the world should see it“. Potom přišel poslední sál s přehazováním spínačů a jízde na pohyblivých dlaždicích. Poslední tvář slíbila Al, že ne pokusí Paharí vyhledat a od tváře kyseliny se dozvěděl spoustu zajímavých věcí.

Potom, co byl teleportován zpět do věže vyhledal konečně Farida, zeptal se ho na další podrobnosti cesty - jeho další kroky musí vést na ostrov Pánů Džinů. Nejprve ale musí zjistit samotné jméno tohoto ostrova, a vydat se na Shibaz, kde v knihovně žije poustevník Rashidin, který jméno ostrova zná. Al dostal kouzelné zrcadlo a slíbil Paharí zlatou holubici. S příslibem dalšího dobrodružství Al odešel zpět na loď a vydal se směrem na Shibaz, ostrov poustevníků.

Ostrov, na kterém v době jeho zášle slávy stávala rozlehlá knihovna a výstavní paláce ležící v ruinách opuštěných, krásné zahrady jsou zarostlé plevelem a všude se prohání nebezpečně vzdušné víry, obrovští divočí a divočky. Není proto divu, že byl Al vděčný za uzdravující lektvary, které nasbíral ve Faridově bludišti. Už od samého počátku se na ostrově musel ohánět mečem na všechny strany. Když vešel do komplexu budov, vydal se hned od vchodu na jih, kde nalezl důležitý svitek „Heart of Stone“, který přečetl a sebral. Celý komplex pak prohledal, našel pár mincí a drahokamů a pobítl mraky nepřátel (jen pro pořádek - tady se opravdu vyplatí vypít jeden Oil of Air Elemental Invulnerability). Konečně se probojoval do domu na jihozápadě ostrova a vstoupil. V jedné z místností narazil na nepřekonatelnou bariéru ohně a dvě strážní sochy. Socha nalevo spolkla celkem 34 zlatých mincí, odříkala přísahu a byla spokojena. Do ucha sochy napravo vložil Al svitek „Heart of Stone“ a cesta byla volná.

V další místnosti potkal Al inteligentní mluvící truhlu, která obsahovala Shard of Moonstone pro posílení síly meče. Al ji však řekl, že do ní chce poklad VLOŽIT, a když se truhla otevřela, vyměnil 14 drahokamů za kouzelný kámen. Potom co nalezl ještě pár pokladů Al opustil budovu a na ostrově nalezl Rashidina, rozřítého a osamělým již položeného poustevníka. Al ho požádal o radu ohledně ostrova Džinů a Rashidin se na svém létajícím koberci vydal do podzemní knihovny, kam ho Al neprodleně následoval.

Podzemní bludiště před knihovnou samotnou bylo plné ohnivých pastí, nebezpečných bodáků, pohyblivých mostů a dalších pastí, ale Al všechny nástrahy

překonal překvapivě snadno - byly totiž velice snadné. Stačilo najít a zhasnout šest kouzelných run na podlaže a otevřít tak vchod do jihozápadní části bludiště. Tady se Al po zmizení zelené brány vydal nejprve doprava a zhasnul další runu, aby potom v místnosti s několika runami poznal ty pravé, které byly teď už rozsvícené. Pohyblivé sochy zastavil stisknutím páky a jakmile přešel přes poslední runu, most z kostí jej přenesl k létajícímu koberci. Al vztlétl a následoval Rashidina do jeho knihovny, když předtím přistál na rozsvícené runě blízko schodů do nižšího patra bludiště.

Knihovna byla majestátní a obrovská. Vytesaná ve skále obsahovala obrovské množství starobylých a velice moudrých svitků, které si Al všechny pečlivě přečetl (po pravdě řečeno, k dohrání hry je to zbytečné, ale věřte mi, že na těch svitcích je opravdu hodně moudrých a zajímavých myšlenek). Při prohledávání bludiště nalezl Al také tři kouzelné hůlky Shard of Flame Arrow, jednu VELEDŮLEŽITOU Shard of Sundazzle a kouzelný prsten Ring of Protection +2. Na jihovýchodě pobítl Al pár loupeživých pirátů a severně od jejich doupěte vložil do truhly Casket of Worldly Cares Faridovo zrcadlo. Po chvíli se objevil Rashidin a začal se hádat se svým vlastním odrazem. Al jej po chvíli přerušil, aby se konečně dozvěděl jméno ostrova Džinů - Jaza'ir Jizal (pro hnidopichy připomínám, že druhým způsobem jak zjistit jméno ostrova je jít od schodů na západ a tajným průchodem na sever, kde je jméno ostrova napsáno na svitku Gubishbuskin ve stříbrné váze. Ale to opravdu jen pro hnidopichy).

Teď už stačilo jen opustit knihovnu a vrátit se na loď, vstříc dalším dobrodružstvím s mocnými džiny na jejich ostrově. O tom, jak probíhalo setkání s džiny a jejich pány, efreety Mizrou Gubishbuskinem, o tom, jaké nástrahy Ala čekaly v Kalifových sklepeních, ve vězení na ostrově Al'Katraz a na ostrově Bezejmenných Pánů se dozvíte v příštím čísle u dokončení našeho dlouhého příběhu. Prozatím si nechte zdát o překrásné She-her-eza-dě!

(Dokončení příště)

ICE

NÁVODY

Tak už je to tady. Po mnohých sli-bech a odkladech jsem připraven vám naservírovat řešení Ultimy I s kompletními mapami. Nejdříve se s vámi podělím o pár tipů pro začátek a potom se pustím do popisování, co se je v té které úrovni potřeba udělat. Nebudu psát pouze o hlavní linii dění, jako tomu bylo například v návodu na Arény, ale popíšu i všechno ostatní, na co jsem přišel. Ultima I totiž kromě hlavní dějové linie obsahuje ještě takovou spoustu postranních úkolů a souvislostí, že mi jejich vysvětlování zabere skoro půlku návodu. Už jsem samým návodováním tak obrostl mech, že vám ani nepopřeju šťastnou cestu, žádné zbytečné sentimenty jako „bez návodu si neužijete“ se konat nebudou, „dem na to.“

I v této hře si musíte zvolit pohlaví, povolání, jméno a jiné znaky svého budoucího já. Doporučuji co nejslabší bojovnici, která je duševně i fyzicky slabá a sotva unese meč v levé ruce. Dále ji doporučuji pojmenovat „Zrada“, aby vám co nejvíce ztěžovala práci a tím vám o pár hodin prodloužila možnost hrát tuto geniální hru. Až bude dítko na světě, bude vrženo do komplexu podzemních kobek jménem „Stygian Abyss“ z důvodu nařčení o pokus o vraždu dívky Ariel. Údajně zavražděná je shodou okolností dcerou místního vladaře a nachází se živá a zdravá kousek od vás. Problém je v tom, že tenhle „kousek“ je myšlen směrem dolů, takže se budete muset prosekávat, proplavávat, prokecat a probelhat sedmi patry, než divčinu naleznete. Pak ji teprve budete moci osvobodit a dozvíte se další skutečnosti. Zatím prozradím jen tolik, že zachráněním dívky a zabitím jejího věznitele, kouzelníka Tyballa, hra nekončí, navštívíte totiž i patro osmé, určité tajné prostory v patrech ostatních a jednu extra level na závěr. Kdo je obeznámen s pravidly ultimovské pařby z dílu druhého, bude mít mnohem méně práce, protože ovládnutí, kouzlení i spousta jiných věcí je až na malé výjimky zcela identické.

Nejdůležitějšími průvodci cestovatele „Podzemňák“ jsou světlo, spacák a jídlo. Hned na začátku najdete na zemi poházeno pár loučí a brašnu s mapou a s pytlíkem na runy. Nejdříve se naučte kouzlit jídlo a světlo. Záleží na vás, zdali se budete snažit vylepšovat své kouzelnické schopnosti, ale musím vás upozornit, že se bez určitých pokročilých kouzel v jistých částech podzemí obejdete jen za cenu velkého úsilí. Zdokonalovat své schopnosti můžete a) odřikáváním manter (tj. zaříkadl) a b) praxí. Mantry se odřikávají u speciálních křížů, jež se nachází v každé úrovni, poznáte je tak, že po kliknutí na ně se vám v dolní části obrazovky objeví otázka na vyslovení mantry. V mapách jsem je označil slovem KŘÍŽ. Na každé úrovni je jeden kříž s výjimkou patra 3., kde jsou kříže tři a patra 4., kde jsou kříže dva. Zaříkadla nacházíte naškrábaná na poházených listinách, na zdech a podobně. Když je odřikáváte u křížů, rostete vám příslušná zkušenost, ovšem pouze za předpokladu, že jste se tím kterým řemeslem zabývali. Nejvíce manter znají zbožní rytíři v level 4. Shromáždil jsem tyto mantry (abecedně):

AAM -	Páčení zámků
AMO -	Boj s mečem
ANRA -	Obrana
FAL -	Acrobacie
FAHM -	Luky, praky, kuše
GAR -	Boj se sekerou
IMU -	Růst many
KOH -	Boj s palcátem,
LAHN -	Vědomosti
LON -	Opravování předmě-
tů	
LU -	Prohledávání
MUL -	Pližení
ONO -	Plavání
ORA -	Boj beze zbraní
RA -	Útok
ROMM -	Detekce pastí
SOL -	Kouzlení
UN -	Šarm

Cvičení praxí je jednoznačné, prostě např. použijete kovadlinu na poškozené části zbroje tak dlouho, dokud z vašeho snažení nevypadá pár kousků železa, ale bezvadně brnění. To samé platí o všem

score	89%
Název hry:	ULTIMA UNDERWORLD
Výrobce:	Origin
Žánr:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	95%
Atmosféra:	90%
Grafika:	75%
Zvuk:	75%



Hromy a blesky. Mám strach. Co jen se mnou bude?

ULTIMA



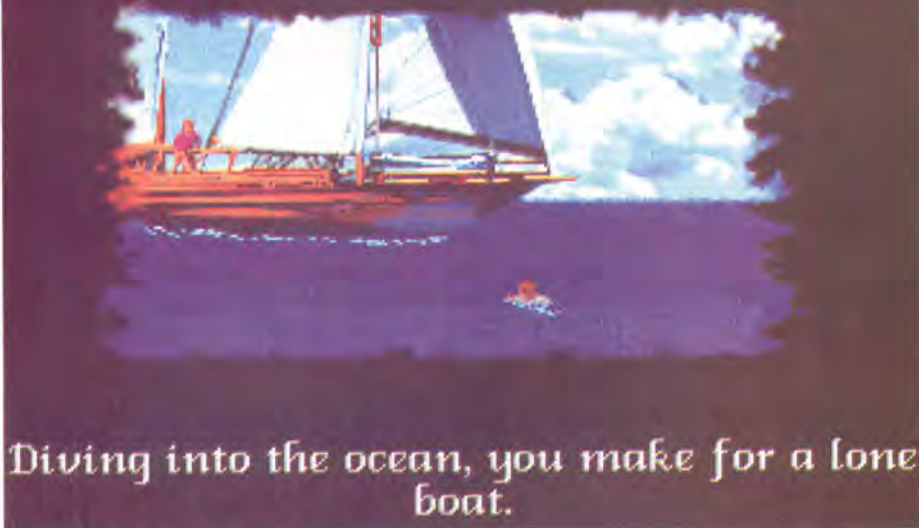
Není nádherný?

ostatním - u boje, u smlouvání a hlavně u kouzel. Pokud nebudete některé kouzlo kouzlit častěji, může se stát, že v důležitém okamžiku selže (manu vám přitom ubere) a budete mít po ptáčkách. Proto zvolte „těžko na cvičení“ a kouzlete firebally kdykoliv vám přibude mana, třeba do stěny, ať kus dlahy koupíte i vy, vycvičíte se tak i ve výdrž. Na zkušenosti závisí také rychlost, se kterou se indikace prudkosti úderu „natáhne“ do zelené barvy a rychlost jakou budete plavat i běhat. Když už jsem u plavání, zmíním se o několika věcech: do určitých sektorů ve hře se dá pouze doplovat. Příliš dlouhé koupání může být spolu s bojem nebo silným proudem vody příčinou dávení. To, že se dáváte poznáte tak, že okraje

obrazovky budou blikat modře. A poslední věc okolo plavání - můžete vplavat jak za některé vodopády, tak do několika malých zamřížovaných kanálů, kam voda odtéká. Jak už jsem se zmínil v recenzi

v jednom z minulých čísel, ovládnutí této hry je naprosto geniální, takže byste s ním neměli mít potíže. Doporučuji ovládat hru jak z klávesnice, tak myší. Některé prvky ovládnutí by se vám možná zdály zbytečné, například pohled nahoru a dolů vám připadne jako zbytečná kuriozita, ale vězte, že ho budete potřebovat abyste sebrali věc ležící přímo u vašich nohou nebo abyste zabili červa příliš malého na to, aby se objevil v normálním zorném úhlu.

Dávejte si velký pozor, abyste ve hře zbrkle nenapadali kolemjdoucí. I když někteří z nich vypa-dají zuřivě nebo jinak nebezpečně, mějte na paměti, že dobrá polovina charakterů v této hře je vám přátelsky nakloněna a že mnoho z nich budete nutně potřebovat k dalšímu postupu. Proto nikoho nenapadejte, nebudete-li to nezbytně nutné. Zabijete-li kladnou postavu, sníží se vám dokonce body zkušenosti! Pokud se však, byť nedopatřením, stane, že napadnete někoho, kdo bude v budoucnu potřebný nebo jen jeho kumpána (v některých případech, napadnete-li jednoho, sesypou se na vás všichni z jeho rodu), dá se to ještě „vzýhlit“ a to tím, že na nepřítele zakouzíte první kouzlo sedmého cyklu - runy IMR, tzv. „Spojenců“. Toto kouzlo vám nepřítele udobří, ale nespolehejte na něj na



Bylo by chybou myslet si, že všechno, co ve hře uvidíte se odehrává v podzemí.

Underworld



Pokročilá fáze hry a krásná brána.

začátku hry, protože sedmého kouzelnického cyklu dosáhnete až mnohem později. Občas se vám stane, že budete potřebovat odstranit jen jednoho nebo dva příslušníky některé kasty, například strážce pokladu. Postup je následující: po cestě posbírejte pár kolíků (Spike) a v okolí svého budoucího nekalého činu si najdete menší místnost s jedním vchodem. Až nebude nikdo poblíže, na stráž zaútočte a utíkejte před ní do připravené místnosti. Až tam za vámi vpadne, vyběhněte ven a použijte na dveře kolík, tím je zablokujete a dokud je neotevřete, stráž se nedostane ven a nevyhlásí poplach.

K dokončení hry bude nutné posbírat osm talismanů, které původně vlastnil zesnulý sir Cabrius, je to Pohár Zázraků (Cup of Wonder), Svíce Obětování (Taper of Sacrifice) a Meč Spravedlnosti (Sword of Justice) z level 3, Praporec Cti (Standard of Honor) z level 4, Prsten Pokory (Ring of Humility) z level 5, Vínou Soucitu (Wine of Compassion), Štít Udatnosti (Shield of Valor) a Kniha Poctivosti (Book of Honesty) z level 6. Plus několik dalších neodkladností, které budeme probírat až v jednotlivých úrovních. Práce dost, že?

Čas od času narazíte na fontánku. Zkoušejte pít z každé z nich, protože mají různé léčivé a drogové účinky, takový malý doping a úleva pro hrdiny. Můžete se také opíjet pivem a vínem, ale močit a kašlet nelze (jedna z mála věcí, která v této hře není možná). Není doporučeno dělat si velké zásoby jídla, protože jídlo hnilé, speciálně maso. Pojídání shnilotin nemá žádný význam. Občas narazíte na nějaký hudební nástroj, všechny ignorujte, nechte si u sebe pouze jednu píšťalu. Cvičte svou sílu, její dvojnásobek se rovná objemu, který unesete a to je důležitý faktor - často vás zastaví problém, že už tu či onu věc neunesete. Velmi důležitá jsou letací kouzla Fly (VHP) a Levitate (HP). Doporučuji se v nich cvičit, protože ke konci hry bude létání samozřejmě potřeba a tlačítka E a Q ovládající pohyb nahoru a dolů

(kompletní řešení)

se stanou nezbytnou součástí ovládání. Kromě sbírání pohozených žvanců a požíráni mrtvol máte k dispozici tři civilizovanější prostředky, jak si zabezpečit potravu: 1) kouzlo IMY, první kouzlo prvního cyklu, vás zásobí čerstvým jídlem, 2) pokud ale budete na štiř s manou, zkuste použít hůl (pole) na pavoučí vlákno (spider thread) a vzniklým prutem lovit ryby a konečně 3) všude se váli plno kukuřice, ze které můžete loučit pražit burisony. Dojde-li louč, polijte libovolný kousek dřeva olejem a louč je na světě. Časem asi vyměníte louč za lucernu, která se také dolévá olejem, ale svítí silněji a vydrží déle. Maximální dosažitelné množství many a zkušenosti v daném oboru závisí na typu charakteru, který si zvolíte. Nejvyšší možná úroveň zkušenosti je level 16, to už budete silně vytvrdlí, jak se tomu mezi pařany říká. Maximální zkušenost (experience points) je 9600, jakmile této hranice dosáhnete nebo ji po některém činu jednorázově překročíte, už dále neporoste.

Další důležitou věcí je, že smrt nemusí neodkladně znamenat konec všeho. Už v první úrovni totiž najdete Stříbrný Stromek Života (Silver Sapling), z něhož se po sebrání uvolní semínko, které můžete kdekoli zasadit. Tím si zasadíte svůj strom života a po zabíjení se u něj znovu objeví. Vítanou pomůckou je, že si ho můžete zasadit kam chcete, tedy například v úrovni, kde právě bojujete. Navíc to vypadá, že zásoba zmrtvýchvstání je nekonečná, takže proč neumírat? Já tento čít a jiné hůlky znovuzrození používám jen velmi nerad, protože jsem omšelý příznivec Dungeon Mastera, ve kterém reinkarnace nebyla tak jednoduchá - znovuzrozenec zůstal opravdu zombikem, ale to příliš odbočuji. Dávejte si také dobrý pozor na tajné dveře, dobrým způsobem, jak je hledat, je přepnout kurzor na prohlížení, jet s ním systematicky po stěnách a Źukat myši. Avatar často postřehne nápadnou nepravdivost, která zpravidla odhalí skryté dveře. Některé tajné dveře jsou pouze jednosměrné a jiné zase nejsou pouhým okem skoro vůbec vidět. Skryté dveře mohou být dokonce také zamčené, pokud k nim nenajdete klíč, dojde na páčení. Malé žluté věcíčky jménem Lockpick jsou páčidla, která v těchto případech mnohdy zachrání situaci. Ovšem ani s velkou zlodějskou zkušeností toho v Ultimě moc nevypáčíte, protože většina dveří musí být odemknuta klíči. Před páčením si ukládejte hru, protože páčidla se lámou. Na klíče si v batohu vyhradte speciální pytlík, jelikož jich najdete obrovskou spoustu.

Tipy pro kouzelníky: bedlivě sledujte, jak vysoký kouzelnický kruh jste schopni zvládnout, zpravidla vždy po dosažení dvou levelů zkušenosti, získáte přístup k novým kouzlům. Jakmile dosáhnete šestého cyklu, ihned zakouzlete Přenos Astrální Branou „Gate Travel“, budete přeneseni do tajné místnosti ve druhé úrovni, kde leží velmi praktický Měsíční kámen „Moonstone“. Jeho použití je jednoduché: ať ho položíte kamkoli, kouzlo Gate Travel vás k němu přenesou. Uvedu příklad použití: víte-li, že kouzelníkovi Gandalfovi máte donést kozi střevo, položte si v jeho pokoji Měsíční kámen a jdete střevo hledat. Až je najdete, prostě se přesunete přímo k němu do pokoje zmíněným kouzlem a střevo mu dáte. Tato možnost se stane zvláště příhodnou, když si budete muset pro něco „odskočit“ z šestého patra do druhého, zbavíte se tak celé cesty zpátky. Důležitým kouzlem je neviditelnost VSL ze sedmého cyklu, má podobné účinky jako zastavení času AT cyklu osmého. Když jste neviditelní, nikdo vaše přítomnost nezrušuje (ať vás nevidí nebo se nemůže hýbat). Obě tyto kouzla mohou být ke konci hry velmi prospěšná, protože vám dovolí proběhnout nebezpečné zóny plné nepřátel zcela bez boje, ale pozor, některé bytosti vidí neviditelné. OAQ neboli Odhalení (Reveal) je poslední kouzlo sedmého cyklu, které se může zdát málo užitečné, ale přitom na několika místech ve hře odhalí tajné dveře a zkratky, které nezjistíte ani prozkoumáním stěn, blíže se zmíním až v popisu úrovní. Dole stojí za povšimnutí, že existují kouzla, která nejsou zahrnuta v manuálu, následuje jejich výčet:

Kouzla neobsažená v manuálu (runově, abecedně):

AS -	Prokletí
UP -	Dlouhý skok (důležité kouzlo)
KM -	Přivolání monstra (bojuje s vámi)
VOG -	Blýskavice (účel nepochopen)
ACM -	Zabit nemrtvé (kosí zombiky a smrtky)
IS -	Silná kůže (štít)
YP -	Chodit po vodě (důležité kouzlo)
VKC -	Armagedon (konec všeho, zajímavé)

Tipy pro bojovníky - krotte svou vrozenou zufitost a touhu po krvi, nikdo po vás zbytečně nesváry nevyžehlí. Nenechte se zatlačit do kouta, vždy mějte po ruce možnost útěku. Pokud už bude vaše brnění ve velmi špatném stavu (viz níže), snažte se sehnat nové nebo ho alespoň opravit. Nežli dobrou, ale zničenou zbraň, zbroj či brnění je lepší používat horší předměty v lepším stavu. Dobrá výzbroj je sice frajeřina, ale je velmi těžká, musíte uvažovat strategicky, co si vzít a co ne, s pomyslením na hmotnost (tohle dvakrát platí i pro pápěrky kouzelníky).

Seznam zbraní pro bojovníky (od nejslabší po nejsilnější):

Meče :	dýka (dagger), krátký meč (short sword), dlouhý meč (long sword), široký meč „Obouručák“ (broad sword)
Sekery :	sekerka (hand axe), sekera (axe), dvou-sečná bojová sekera (battle axe)
Palice :	kýj (cudgel), palice (light mace), pačát (mace)
Střelné:	prak (sling), luk (bow), samostříl (cross-bow)
Štíty :	malé štíty (buckler, small shield), velký dřevěný štít (wooden shield) a velký železný štít (tower shield)
Zbroj :	kožená (leather), kroužková (chain), celokovová plátová brnění (plate)
Kondice:	zdemolovaná-kritická (badly worn), obnošená (worn), použitelná (servicable), výborná (excellent)

Takže teď, po trochu vydatnějším úvodu, se konečně dostáváme k části, která bude zajímavá vytuřlé a zaseklé pařany - řešení každé úrovně. Jak jsem se už zmínil, Ultima I má osm úrovní plus závěrečnou - bonus level jménem Astral Plane. Ke každé úrovni máte k dispozici mapu s popisky a to už je snad všechno, takže zabalte batohy, utáhněte přezky a počkejte do příštího čísla, kde najdete kompletní návod se všemi mapami a vším, co si budete přát.

ANDREW

ZÁKYSNÍK

Právě mám rozjetého ISHARA 2 a mám několik dotazů:

1. Proč některé postavy při boji zraňují samy sebe a co s tím?
2. Ve druhém čísle, v návodu na ISHAR 2 píšete o slepé uličce U čtyř věží - probíl jsem se přes vojáky, čekal jsem, ale nikdo se neobjevil...
3. Obdobná věc se mi stala, když jsem šel do obětní místnosti (vámi očíslovaná 7) - nikde nic.
4. Ve vězení mi straka přinese klíč, odemknu, objeví se nějaká divná postava, co s ní? Když se otevrou dveře, zabiju tu nepříjemnou osobu, vlezu do místnosti (nevím, jestli to není ta obětní místnost), ale žádný klíč nenacházím.
5. Nemohu se z bludiště čtyř věžeňských kobek a obětní místnosti dostat, podobá se to sice šedivému úseku cesty na vaší mapě, ale chybí mi východní dveře.
6. Prosim o recept a popisy kouzel (anglicky neumím a myslím, že v rubrice tipy a triky by se tento problém dal vyřešit)

TECNOMAX

1. Vysvětlení viz SCORE 7, strana 51
2. a 3. Ano, ano, ano, v návodu byla chybička, kterou lze odhalit snadno, stejně snadno, jako jsi ji ty SKORO odhalil - na mapě ve SCORE 2 jsou opravdu omylem prohozeny číslice 6 a 7
4. Divnou postavu ve vězení nechej žít, je šilená. Místnost (na mapě 6) je skutečně obětní místnost a klíč visí u pasu jednomu z mnichů nalevo. A mimochodem - pokud mají všichni členové party na sobě mnišskou kutnu (k prodeji v obchodě na jihozápadě města), ona nepříjemná osoba není nepříjemná nikdy víc!
5. Na mapě není průchozí stěna nijak zvláštně, ale upozornit tě na ni jeden ze členů party takže - šup do zdi!
6. Ne, nedal - krom toho, že je seznam poměrně dlouhý a nudný k přepisování, k jeho pochopení nepotřebuješ ani špetku znalosti angličtiny.

Nevím si rady s hrou DARK SUN. Nemůžu přijít na to, jak jíst různé věci, a pak ve stokách nemůžu otevřít dveře, kde je schována krysi dcera, i když jsem vzal páku, jak je to napsáno ve vašem návodu.

JIRÍ K.

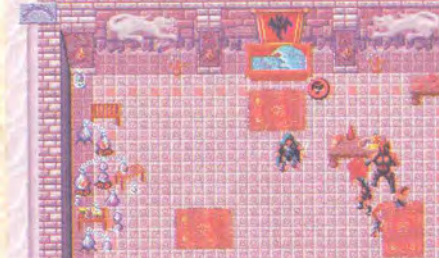
Jíst věci je snadné, pokud jsou přirozené jedlé, což v DARK SUN není nic. Lze jen POUŽÍVAT kouzelné plody, a to klasickým způsobem - kliknutím pravým tlačítkem myši na jejich obrázek a následným aktivováním kouzelných účinků plodu kliknutím na symbol daného kouzla. Páku nestačí jen vzít, musíš ji také POUŽÍT na zlatý kruh nalevo ode dveří do cely.

Už nějakou dobu pařím FRONTIER na Amize, ale mám pár problémů.

1. Jak mám získat náklad zničené lodi nebo minérály vytěžené z asteroidů?
2. Na inzertní tabuli se občas objevuje inzerát, že někdo hledá informace o jiné osobě. Jak mám tyto informace získat?
3. Nastavím si autopilota například na Londýn. Pokud čas neurychlím, tak loď z 95% narazí a exploduje. Pokud čas urychlím, exploduje na 100%. Co s tím? Bojím se vzít jakoukoli misi do systému, kde není žádná orbitální stanice.
4. K čemu je escape capsule? Když to použiju, tak loď exploduje a končím hru.
5. Mám ECM system, ale at dělám co dělám, nikdy nefunguje.
6. Jak se dá těžit na planetách. Jak se používá MB4 MINING MACHINE?
7. Vzal jsem vraždu na objednávku a ve stanovený čas jsem byl na daném místě. Čekal jsem pěknou chvíli a nic. Žádná loď se neobjevila.

ALI

1. Chtělo by to FUEL SCOOP a CARGO SCOOP CONVERSION.
2. Chtělo by to letět tam, kde byla ta osoba viděna naposled.
3. Chtělo by to ATMOSPHERIC SHIELDING
4. Chtělo by to vážit si trochu života a peněz - oboji ti



Návrat ke klasické AD&D pohádce přinesl některým čtenářům jisté problémy.



Už vás omrzelo věčné umírání? Vyzkoušejte naše unikátní triky pro tuhle pekelnou hru!



Spálili se vaše mozkové buňky? Uzdravte se s našimi kódy!



Problémy s mimozemskou civilizací útočící na Zemi? Vyřešíme na počkání!

- zůstane i po útěku záchranou kapslí.
5. Chtělo by to použít ECM proti raketám.
6. Chtělo by to přistát na neobydlené planetě/měsíci a vyložit MB4.
7. Chtělo by to být tam OPRAVDU přesně.

Náš věrný čtenář - PAŘAN JONATHAN, který si nepřeje být jmenován a z nepochopitelných důvodů si nepřeje ani otištění svého dopisu má problémy s hrou UFO, stejně jako hromada dalších čtenářů píšících o vysvětlení, zda UFO nemá nějakou chybičku, na kterou bychom zapomněli.

Vážení milovníci ufonků, je to skutečně tak - pokud jste hráli UFO z disketové verze, mohli jste na základních vetřelců na Zemi a v Cydonii na Marsu najít „rozhozené“ obrazy některých částí území - chyba nikterak klíčová, ale iritující. Ve verze pro CD-ROM tato chyba není a firma MICROPROSE samozřejmě vydala soubor, jehož přihrádku ke hře dá vše do naprostého pořádku. Po tomto souboru se ptejte tam, kde jste si hru UFO zakoupili, určitě vám bude k dispozici.

Kódy? Tady jsou. Některé.

FLY HARDER (A500)

- Level 2 - PHOTON
- Level 3 - METAGRAV
- Level 4 - BLACKHOLE
- Level 5 - SUPERNOVA
- Level 6 - TRANSMITTER
- Level 7 - QUANT
- Level 8 - NEOGEOPOWER

Pařanský zákysník

STARDUST

Z legrace zkuste napsat kód INTRODUCTION a uvidíte co se stane. Kromě toho když zmáčknete ESC a potom se vrátíte zpět do hry, budete moci přeskokovat úrovně. A kdyby vám to nestačilo, tady je pár dalších kódů:
BZQQVRQWALOK
CPQSQVQSAFAO
DFQQTAAAAANHL
EZZSQQQXAFEN
BFZQQQQXALCN

LITIL DIVIL

A nakonec několik zajímavůstek pro tuhle pekelnou hru. Pokud hru spustíte jako:
DIVIL KmCInpOckKeT, pomocí F1 lze ve hře přeskokovat úrovně.
DIVIL Nicole - pomocí SHIFT+P můžete skákat přes pokoje.
DIVIL MEANING - SHIFT doplní energii.
DIVIL Donkey - klávesa „1“ doplňuje treasure.
DIVIL Grumpy - klávesa „K“ dá klíče.

CLOCKWISER

Kódy do všech úrovní:

- | | |
|---------------|---------------|
| 001. _____ | 056.DRUIPIDO |
| 002.QWERTYUI | 057.PLOGHOIK |
| 003.HOTSSSSS | 058.GROEZELT |
| 004.MONINANU | 059.REMMELGK |
| 005.KREZUWEE | 060.KROKKULN |
| 006.STALIOPA | 061.ALLEMAFP |
| 007.ZWEETSOK | 062.KIKELSTO |
| 008.LAARSMIO | 063.PARAZAKS |
| 009.PORFEDIE | 064.BIBOBATS |
| 010.DERFGENO | 065.PEPODROL |
| 011.IELBEDIE | 066.HATSIKOO |
| 012.BRABEKIL | 067.PERIDORO |
| 013.PLUISJES | 068.ADROPORI |
| 014.ATSEWENT | 069.RUISLIBS |
| 015.CHACHOLI | 070.FIDDELEH |
| 016.PIROWARF | 071.FOFOFOFO |
| 017.JILSAPOI | 072.PIELEMSO |
| 018.DRILBILL | 073.BIBELEBO |
| 019.FLOSEPIL | 074.BELLEBE |
| 020.BLUBSALF | 075.FIDELDOM |
| 021.MEGABYTE | 076.ZWAZZAZZ |
| 022.YABADABA | 077.BRAZMRAZ |
| 023.KRAKAMIK | 078.FLOBBEDO |
| 024.KIKASTIK | 079.DIDELDEE |
| 025.OKIDOKIH | 080.MALLABOO |
| 026.HATSEKIE | 081.JITNEFOO |
| 027.OSSEFROS | 082.SNITNEDO |
| 028.GRATGOPL | 083.RUDOBORO |
| 029.HUIPERTU | 084.BOLIBELI |
| 030.OLKEPOLK | 085.REFKELEN |
| 031.HATSIJIEH | 086.ZEBEDEBO |
| 032.GRUMPIER | 087.BOODJING |
| 033.AIAKKIJA | 088.KRIKEPIK |
| 034.BRUMBIE | 089.DIDODEDO |
| 035.KWEZELTA | 090.SCHEBEDO |
| 036.GRINOLDE | 091.NITNEJOO |
| 037.RHINBOLD | 092.FITNEDOB |
| 038.HUIFREZI | 093.LAUWMAUW |
| 039.OEPSADAI | 094.VUUAUUMK |
| 040.PEAHSOUP | 095.VOELBOEL |
| 041.HASHNIPO | 096.DUBBELUP |
| 042.AKIRAJAN | 097.DRIBELDI |
| 043.BEBIBOLK | 098.DROLZWAK |
| 044.SPRITSOR | 099.KWAKSLAB |
| 045.FLUIMPIE | 100.FLABDRAB |
| 046.GNEZOLIP | 101.BRILGRAB |
| 047.PILIPOLT | 102.PETSETER |
| 048.POLKAZAR | 103.EIKELDOB |
| 049.SNOZALAF | 104.ZEREVEVE |
| 050.PRETOVYT | 105.RALAMPIE |
| 051.BLAARZAK | 106.RHINOODOO |
| 052.KWENIET | 107.RUFTGERT |
| 053.WALDRILK | 108.RAMONKEY |
| 054.CHRIETIT | 109.METYBABY |
| 055.SLISTOPI | 110.ZEBEDEUS |

The Beverly HillBillies

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: PC Speaker
AdLib
Sound Blaster
Roland MT-32 (LAPC-1)
COVOX

Délka: 4.5MB
Paměť: 570kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: - + -

Hra je vcelku rychlá i na dvacetimegahercových 286-kách a stačí jí nebyvale málo paměti. I její délka je vcelku příjemná, takže určitě potěší přinejmenším majitele nepřilís vybavených dvěstě-osumdesátšestek.

FIFA International Soccer

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: AdLib (Gold)
Sound Blaster (2.0, Pro 1-3, 16, AWE 32)

Pro Audio Spectrum (16)
SFX Classic 3000
Wave Blaster
Roland LAPC-1 (SSC1)
Délka: 7.5MB
Paměť: 570kB konvenční paměti
+ 3MB XMS nebo EMS

Bez komentáře.

Hocus Pocus

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster
General MIDI
Sound Canvas
Wave Blaster
Pro Audio Spectrum
Sound Man 16
Gravis UltraSound
Disney Sound Source

Délka: 6.5 MB
Paměť: 580 kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: + - +

Ač se to zdá nemožné, tato hra měla v dokumentaci opravdu uvedeno, že pracuje pouze na počítačích s mikroprocesorem 80386 a vyšším. Test však ukázal, že ji 286-ka bohatě stačí, dokonce i v rychlosti. Je sice možné, že některé verze hry opravdu na 286-kách nepracují, ale ta, kterou jsem měl k dispozici já, nevykazovala žádné problémy. Nicméně její dokumentace hovořila poněkud v "jiném" jazyce.

Na druhou stranu však musím pochválit velice podrobný help a vyčerpávající informace potřebné nejen k nainstalování a spuštění hry.

Ishar III - The Seven Gates Of Infinity

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: Sound Blaster
Délka: 5.5MB
Paměť: 3MB (Protected Mode)
Kláv., myš, joy: + + +

Ve francouzské verzi, kterou jsem dostal k otestování, hra podporovala pouze Sound Blaster. Není však vyloučeno, že v budoucích verzích bude nabídka zvukových karet rozšířena alespoň o AdLib a Roland.



HOCUS POCUS - vyžaduje 386? Směšné!



ISHAR3 - Zlepši SILMARILLS nabídku zvukových karet?



THEME PARK - na co jsme minule zapomněli...



TIE FIGHTER - Zničte už konečně ty odporné rebely!

Theme Park

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: AdLib (Gold)
Sound Blaster (Pro, 16, 16ASP)
Pro Audio Spectrum (16)
Sound Master II
Wave Blaster
Roland MT-32
General MIDI

Délka: 15MB
Paměť: 3.5MB (Protected Mode)
Kláv., myš, joy: + + -

Doporučuji rychlejší počítač. Mikroprocesor 386DX/40MHz a výše je ideální.

TIE Fighter

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster (2.0, Pro, 16, AWE32)
Pro Audio Spectrum
General MIDI
Roland
Délka: 14MB
Paměť: 572kB konvenční paměti
+ 900B EMS

Kláv., myš, joy: + + +

Autoři hry doporučují 2000kB EMS jako ideální pro běh hry. Maximálně může hra využít 2500kB EMS.

DOPISY

Ve Score č.7 jsem vyzval čtenáře, aby k nám zaslali dopisy se všemi možnými otázkami týkajícími se hardwaru, softwaru, technických problémů, apod. Ohlas, což mě velice těší, se brzy dostavil. Začala chodit spousta dopisů, která by se zhruba dala rozdělit na dvě skupiny. Tu první zastupují dotazy, řekněme, osobního rázu, jako třeba „funguje hra FIDO CX na Pentiu a kolik je třeba volné paměti.“ Druhá část dotazů se týká znalostí ohledně počítačů. Protože je dotazů opravdu hodně a některé jdou poměrně do hloubky, rozhodl jsem se vzniklou situaci vyřešit následujícím způsobem. Na nejakutnější dotazy první skupiny budu odpovídat vždy na konci každého TechBoxu a dotazy druhé skupiny si budu pečlivě uschovávat. S jejich pomocí pak napíši seriál, který by měl začít vycházet od začátku roku 1995. Doufám, že přívál vašich otázek jen a jen poroste a bude opravdu o čem psát. Samozřejmě uvítám i názory na to, jakým způsobem by měl být seriál sestaven, co by mu nemělo chybět a co by mu naopak chybět mělo. Zatím je moje představa asi taková, že každý díl seriálu bude věnován jednomu velkému tématu, jako třeba CD-ROM, mikroprocesory, pevné disky, a formou plynulého textu se pokusím postupně zodpovědět všechny příslušné dotazy.

MENŠÍ POTÍŽE VE VELKÉ ARÉNĚ

Zdá se, že jsem mnohé pařany odradil od koupi hry Arena. Pan Adam Hasák s Třanovic se ptá, zda se tato hra dá hrát na 386DX/40MHz, a zda-li rychlost hodně vylepší 128kB cachovací paměti. Odpověď zní: Jak už jsem uvedl dříve, Arena je na 40-cetimegahercových 386-kách hratelná a mohu vás ujistit, že znám spoustu lidí, kteří ji na tomto počítači dohráli. Cachovací paměť zvýší rychlost práce s pevným diskem a tím i rychlost hry, nelze však čekat zázraky.

A na závěr tři omluvy. Za prvé se chci omluvit, že jsem TechBox na Theme Park nezařadil již v minulém čísle. Upřímně přiznávám, že jsem jeho parametry zapomněl na místě, které jsem pak také zapomněl. Za druhé se chci omluvit za nesprávné popisky k obrázkům v osmém čísle Score. Musím upřímně přiznat, že za to jsem opravdu nemohl. Nakonec se chci omluvit, že jsem se vám musel omlouvat a upřímně slíbit, že se pokusím udělat vše, abych se již nikdy omlouvat nemusel (a už toho nechte, nebo se rozbrečím).

UVULA

HARDWARE

HARDWARE
THE TOKYO TOY SHOW

The Tokyo Toy Show je vždy místo, kde se každým rokem objeví spousta nového herního hardwaru. Tento rok tato výstava dosvědčila příchod nové generace herních strojů. Reportáž odtud proto nemůže ve Score chybět.

Jedním z největších vystavovatelů nebyl nikdo jiný než Sega. Nejen, že tato firma představila svůj lehce přestavěný Saturn a jeho software, ale přivezla s sebou také Super32X rozšíření pro Mega Drive.

V sekci Saturnu byly pravděpodobně nejzajímavější ukázky her jako *Virtua Fighter*, *Daytona USA* a další.

Nejvíce pozornosti bylo věnováno především hře *Virtua Fighter*. Přestože prezentovaná verze hry byla poměrně ranná, se špatně nadefinovanými postavami a zatím žádnými účinnými či obrannými pohyby (k dispozici byly pouze dva pohyby paží - úder a blok, a dva druhy kopnutí), byly kolem právě tohoto stánku velké chumly lidí.

Druhá velká prezentovaná hra pro Saturn byla *Daytona USA*, která však působila dojmem, jako by byla ušitá horkou jehlou pouze pro účely výstavy.

V sekci firmy Sony byste marně hledali nějakou pěknou hru spuštěnou na nových herních mašinkách jako PS-X. Firma Sony pojala svou prezenci na výstavě trochu jiným způsobem. Jejich herní konzole jste si mohli prohlédnout skrz skleněné boxy. Nechybělo ani množství reklamních letáků herních firem jako *Konami* či *Namco and Human*, s obrázky a popisy jejich nových her.

Přítel nového hardwaru nebyl o nic menší než minulý rok. Jak se již očekávalo, firma SNK konečně vydala svůj nový systém. Nebyla to ale pouze jejich přestavěná, čtyři roky stará, avšak stále vynikající stanice Neo-Geo. Nové Neo-Geo CD se zabudovanou CD-ROM jednotkou a Neo-Geo konzolí se stejnou specifikací má o sedm megabajtů zvýšenou DRAM paměť. Můžete se ptát, proč SNK nevydalo samostatnou CD-ROM jednotku pro všechny existující majitele Neo konzolí. SNK totiž rozšířilo Video RAM v nové mašině z 82kB na 512kB, takže se zdá, že připojení CD-ROM k jejich starším systémům prostě nebylo technicky proveditelné.

Asi nepřekvapivější hardware na Toy Show představila firma Bandai. Jejich výstředně vylízející BA-X konzole se objevila na veřejnosti poprvé. Specifikace tohoto 8-mibitového CD systému vypadaly značně zastarale: 8-mibi-



Obrovský stánek firmy Sega byl pro mnohé návštěvníky velkým lákadlem.



VIRTUA FIGHTER



VIRTUA FIGHTER



DAYTONA USA

tové CPU, CD-ROM jednotka, LSI čip pro nahrávání dat, atd. Nicméně Bandai se hodlá zaměřit na mladší herní obec a spoléhá se na enormní sílu jejich licenci na televizní animované seriály, jako je *Dragon Ball Z*. Herní mašina BA-X by měla být vypuštěna do prodeje tento podzim za cenu 185 liber.

Firma NEC měla jeden z nejpůsobivějších a největších stánků na výstavě. Představovala své dvě nové mašinky: Duo-RX a velmi nadějný FX. Bohužel, Duo-RX je pouze další předlávka stroje PC Engine Duo R.

Bylo to ale hlavně 32-bitový FX, na které se



NEO GEO CD



BA-X od firmy BANDAI

lidé přišli podívat. Hlavní mikroprocesor FX-u je V810-ka, vytvořená firmou NEC a běžající na frekvenci 21.5MHz. Podle pana Tetsuya Iguchiho z plánovacího oddělení firmy NEC, CPU nemá příliš velkou kapacitu, avšak všechny další komponenty desky dávají dohromady velmi silnou mašinu. FX dále obsahuje grafický procesor, správný procesor a tři video procesory. Velkou předností FX je využití DMA (direct memory access - přímý přístup do paměti). Data, která přicházejí z CD nepoužívají sběrnici CPU. Místo toho jdou na video výstup, což umožňuje velmi rychlou animaci. FX by měl být určen především pro studenty středních škol a starší a měl by se prodávat v cenové relaci kolem 300 liber.

UVULA

Nová vysoce nasazená latka tvůrcům her v Čechách Programátoři LetDisku se po své prvotině Manager Test na delší dobu odmlčeli. V každém případě, jak se zdá, nezháleli, ale jen tiše pracovali na něčem velkém. Dva roky práce přinesly své ovoce... k dostání je nejrozsáhlejší česká hra pro Atari - HLAVA KASANDRY.

HLAVA KASANDRY



Odstraňování hlíny, to je pane zábava, co?



Co s tím, když je v hrozném stavu.

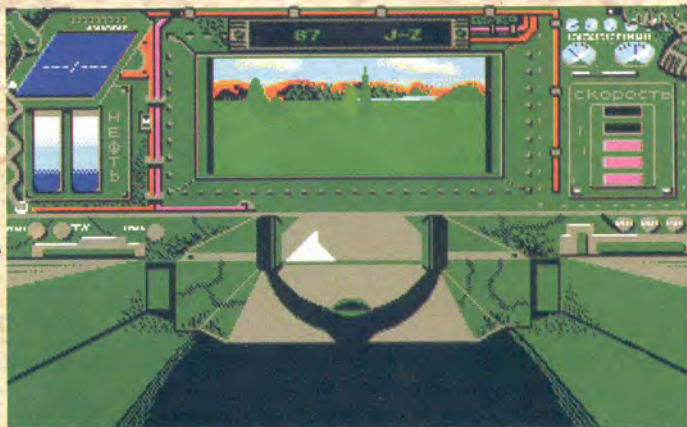
Námět je zcela originální

a velmi neobvyklé je i pojetí celé hry. Původní ideou bylo vytvořit hru podle krátké a kvalitní stejnojmenné sci-fi povídky Poláka M. Baranieckého (orig. název „Glowa Kasandry“). Toto téma ale nešlo „napasovat“ na obvyklé herní systémy - chodička, plošinovka, dungeon či „la SimCity, vznikl tedy nový systém ovládaný ikonami, většinou s realtime 3D vektorovou grafikou, která je příjemně plynulá.

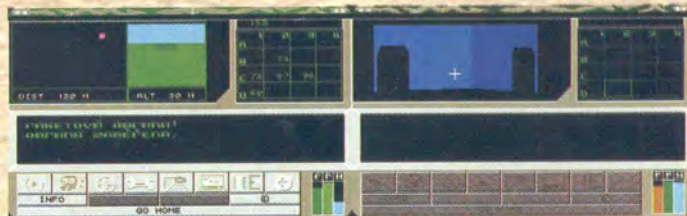
Ve hře procházíme různými scénami, kde je v 3D simulovaná jízda v transportéru terénem, chození v zapékacím bludišti podzemních bunkerů, navádění ručně řízené lehké střely a další scénry. Ovládání je řešeno především přes myš, a proto jsou na obrazovce většinou k dispozici grafické ikony, pomocí kterých dostatečně jasně pochopíte, co dělat právě teď a co s nimi vůbec dělat lze. Hra se dodává na třech DS DD discích. A lze ji pouštět jak z disket, tak z hardisku. Na hard se hra sama umí nakopírovat pomocí dodaného instalačního programu (ten je pěkně udelaný, ale jak sami autoři píší, postavte si při instalaci na kafe, trvá velmi, velmi, VELMI dlouho...).

Po spuštění vás čeká neobvyklé intro plné grafiky a hudby. Vypráví o tom, že k vám, Teodorovi Hornicovi, přiletěl na letišti stíhačkový zvláštní posel pozemské vlády (S.U.O.V., Světové unie obětí války) a přivezl vám extra nabídku. Pak už jen sledujete, jak odletá a na obrazovce se objevuje jaderný hřib a „Kasandra“ - další hrozba již tak téměř zničené Země. Co to vše má společného právě s vámi? No, o to přece jde. Jste totiž jeden z nejdůležitějších a nejkušeňějších lidí, které z těch pár milionů zbýlých lidí může vláda najít. Jste na poměry špičkový technik, elektronik a také značně otrlý dobrodruh. Zabýváte se totiž ničením jaderných raket, které zbyly na Zemi po atomové válce a nyní díky zařízením pobázněné automatické náhodně startují a ohrožují lidstvo. Máte už na kontě pěknou řádku zničených a zablokovaných sil. No řeknete, kde jinde má člověk brát integrované obvody než v silicích přepracovaných elektronikou, když této technologii bude trvat dlouhé roky, než se vzpamatuje a něco na úrovni opět vyprodukuje.

Tedy ale jde o něco horšího. „SUOV“ se podařilo uvést částečně do chodu Internetové počítačové síť a také se dostali do tajných vojenských archivů. Zkoumali textový a obrazový materiál na discích hojně přístupný a postupně dospěli k pocitu, že tu někde musí být jedna raketa s takovým množstvím supersilných hlavíc plných plutonia, že při její aktivaci už skutečně z lidí nezůstane nikdo a celý povrch Země bude definitivně zničen.



Vypadá složité? Phe!



Obrana zaměřena. Co dál?

S touto hrozbou se logicky lidé smířit nechtěli a tak je na vás jako na nejlepšího ničitele, abyste ji odhalili a za každou cenu zneškodnili. Máte plnou podporu celé Země, takže o materiál není nouze. Přesto ale máte různé problémy.

Nejprve se musí podařit rozchodit geostacionární družice, se kterými by bylo možné provádět fotografování povrchu planety různými metodami. Takto lze zjistit přibližnou polohu sil, kde mohou být střely. Vyladíte je a máte mapy čtyř částí kontinentů, kde by síla měla být. Nyní je vhodné prozkoumat odkaz předků na Internetu. Vstoupíte na počítačovou síť a běžnými příkazy se logujete. Nezapomeňte, že se pokoušíte dobýt do vojenského serveru, který je chráněn hardwarovými klíči! Přesto to ale za několik spuštění odblokovávácích programů stojí, můžete se dostat k datům a dokonce k různým hodně užitečným programům (!), které mohou značně ušetřit trápení v akci. Tím získáváte kompletní přehled o všem, co se na Zemi kdy zkonstruovalo. A teď už naplno do útoku! Nacpěte transportér všemi náležitostmi a vydáte se na dalekou cestu. V určité vzdálenosti od cíle už budete potřebovat intenzivně namáhat vlastní mozek, protože transportéry obyčejně nemají autopilota. Pokud se vám k sílu podaří přiblížit dost blízko, aniž byste přišli o všechnu néř (ruský transportér, ruské nápisy na ukazatelích stavu pohonných hmot), můžete začít výzkum, pod kterou hromadou hlíny je silo skutečně skryto. Život vám budou intenzivně znepříjemňovat raketové pevnůstky, které jsou kolem síla a brání ho právě proti takovým, jako jste vy. Pokud ale vaše automatika nemá prázdniny a vy o to z Kašparovic krávy, snad se je podaří zničit (pozor, není to až tak snadné). Snad také najdete tu správnou hromadu hlíny, odhnete ji a objevíte silo. Pak už jen zablokovat poklop, aby raketa nemohla vystartovat a rychle najít vchod do podzemních bunkerů kolem síla. Nyní ale musíte také zjistit stop kód rakety, protože poklop není zavřený navždy a naopak po chvíli začne povolovat, kdežto taková instrukce o zablokování systému s nejvyšší prioritou je na věčné časy. Pak už rychle do podzemních katakomb a v bludišti stěn, chodeb, průchodů a dveří najít sál s počítačem. Zde se pohybujete v 3D prostoru, můžete se plynule otáčet a chodit. Někde na vás čeká místnost, kde jediným východem je cesta, kterou jste přišli, někdy je ale huře. V silicích bývá obsluha, ta o konci konfliktu nic neví a ve vás vidí nepřitele, takže vás zpozoruho kroupí dávkami z kulometu a když jim padnete do pařátů, není to žádná legrace-mučení, nebo eventuálně tvrdý trest - vykázaní na povrch (jak mají vědět, že už je na něm zas k žítí a vy

přežijete?). Také jedovatý plyn může vašim plicím způsobit značnou újmu. Při chození se ozývají různé zvuky, tekoucí voda, bouchání vámi rozražených dveří, dýchání v masce, když snad zrovna střílíte po nepříteli, podle zvuku je slyšet, že máte pořádný kanón a ne nějaký lehoučký samopal. Na konci těchto patálií snad naleznete řidiči středisko, raketu zablokujete a, jak již bylo řečeno, desku místního počítače trošku odlehčíte o potřebné chipy. Pak už se jen ze síla rychle vyhrabete a co nejrychleji pryč odtud, domů. Následují gratulace „SUOV“ a vy začínáte vyhlížet další oběť...

No, ještě jsou i další mnohem, mnohem horší, téměř katastrofické možnosti. Raketa může zareagovat na aktivitu ve svém okolí a raději se prostě odpálí. Když vám uletí a vy ji nesetřelíte svou střelou... dál už raději ani nepřemýšlejte na tuhle strašnou možnost. Takže vojáci někdy ke vši smůle milují krev a to je pro vás špatné. Toto vše je ale riziko povolání, které jste dobrovolně zvolili.

Na hře se mi MOC líbilo několik věcí: 1) nápad - bez komentáře, zcela původní a dokonale zpracovaný 2) moře obrázků - nezastírám, že právě obrázky a grafické efekty si cením nejvíce, ale tady se grafika musí líbit. Celá hra je protkána kreslenými i skenovanými obrazy a někdy dokonce animacími 3D polygonů na kresleném pozadí - kdo někdy viděl Epic a hlavně jeho intro, ví, co myslím, protože tam je tato technika často používána. Když budete hrát, nechte raději zapnuté animace, můžete se jinak připravit o mnoho pěkného. 3) zvuk - na naše poměry je pomalu zážrak, že hra přehrává samplý jak na ST, tak na STE (zde skutečně přes DMA). Zvuky jsou dobře udeřené, mohlo by jich snad být víc a v o něco lepší kvalitě, zřejmě by ale nestačily diskety. 4) intro - dlouhé a pěkné, 5) další animace, například při vaší smrti nebo úletu rakety jsou výborné, co přesně myslím? Přesvědčte se sami, stojí to za to. 6) hra mluví česky, celá, jsou použity zvláštní procedury pro výpis znaků, existují háčky a čárky. To je v moři dovezených programů zase jednou příjemné osvěžení. Program je napsán fantasticky běhá na všem, co má 1 megabyte RAM, DS drive a je ST nebo TT kompatibilní. Je to jedna z mála (skutečně mála) her, která bez emulátoru běhá na Falconovi. Dokonce je zde plynulejší rotace při pohybu díky výkonnějšímu procesoru, u slabších modelů se rotuje po větších skocích. Osobně si myslím, že tohle je skutečný program, za který stojí dát peníze. V porovnání s ostatními hrami, které dělají někdy celé týmy odborníků, si u mne Kasandra stále vysokou a vřeji ji všem pařanům doporučuji. STĚPÁN KMENT

SEGA - PREVIEW

Urban Strike

Pamatujete na Generála Kilbabu v poušti? A co takhle jeho synek, mladičský Kilbaba uprostřed džungle. Že už si nepamatujete? A co takhle série fantastických her DESERT STRIKE a následný JUNGLE STRIKE. Že už vám svítá? Nejvyšší čas!



..takhle jsme bojovali proti generálu Kilbabovi..



..takhle proti jeho synovi..

URBAN STRIKE slibuje ale něco víc, než předchozí dva projekty. Především bude o 50% rozsáhlejší než jeho předchůdce, JUNGLE STRIKE. 10 akcí zasazených do nejrušnějších oblastí USA zahrnuje celých 60 dílčích misí a úkolů. Akce jsou situovány do nejrušnějších míst, mezi kterými nebude chybět World Trade Center v New Yorku, most Golden Gate v San Francisku či dokonce vězení na ostrově Alcatraz. Mise budou jako obvykle velice rozmanité a nepochybně i značně nápadité - od zachraňování trosečníků z potopené lodi po zneškodňování bomb na mostě Golden Gate.

Stejně jako JUNGLE STRIKE, nabízí i URBAN STRIKE více než jedno vozidlo k ovládání. Tentokrát to tedy bude kromě hlavního bojového vrtulníku Mohican, se kterým strávíme většinu akce i 20-ti místný transportní vrtulník Blackhawk a GAV (Ground Assault Vehicle) pro pozemní operace. URBAN STRIKE navíc obsahuje ojedinělý prvek - některé akce vyžadují přistání helikoptéry na určitých místech, vystoupení z kokpitu a akce v nitru budov (konkrétně na vrtné plošině, uvnitř vězení Alcatraz a v kasinu v Las Vegas). Hra se v tu chvíli změní v 3D akční střelku, ve které budeme nejenom střílet a likvidovat nepřátele, ale i řešit logické problémy a plánovat cestu, protože tyto akce budou, stejně jako některé ostatní, nezdírkou limitovány časem. Na rozdíl od minulých dílů přibyla



..a až se pořádně vyzbrojíme...



...budeme v nové URBAN STRIKE běhat a střílet...



...a samozřejmě i létat a střílet a střílet a střílet!

Nebude to trvat dlouho

a objeví se další díl STRIKE série, nazvaný URBAN STRIKE, který bude podle všeho ještě o něco lepší než jeho dva předchůdci. Nejprve ale kratičká rekapitulace. DESERT STRIKE byl zasazen do oblasti pouštního státu, napadeného jeho silnějším sousedem (hra vznikala v době irácké invaze do Kuvaity). Hráč se v pouštní úpravě helikoptéry Apache vydával na 4 rozsáhlé úkoly složené z řady misí zahrnujících záchranu rukojmí, ničení nepřátelských zařízení a jednotek, likvidaci průmyslového potenciálu, hašení zapálených ropných polí a konečnou a definitivní likvidaci Generála Kilbaba, hlavy celého útoku.

JUNGLE STRIKE, se odehrává o několik let později převážně v jihoamerické džungli, ale nechybí ani akce přímo ve Washingtonu, kde hráč čelí teroristickým útokům, či v zasněžené polární krajině. Přibyla tady také tři další vozidla (vznášedlo, motocykl a bombardér F-117), bylo tady celkem 8 misí rozdělených na desítky dílčích úkolů. JUNGLE STRIKE nabízel více akce, větší prostor a mnohem delší a zábavnější podívanou. K tomu, že se hra nestala stereotypní kopií přispělo jednak nasazení nových strojů, které vyžadovaly jiné způsoby použití, jednak vynikající nápady a v nepo-

slední řadě i perfektní technické provedení. Obě hry byly zpracovány 3D isometrickým pohledem, kdy se vrtulník (u JUNGLE STRIKE pochopitelně i ostatní vozidla) plynule otáčel na všechny strany a pomocí různých zbraňových systémů likvidoval vzdušné i pozemní cíle. O úspěšnosti obou her svědčí v neposlední řadě i fakt, že se v dnešních dnech dočkaly konverze pro AMIGY i pro PC.

URBAN STRIKE je tedy zatím poslední ze série a je ve stádiu dokončení. Po generálovi Kilbabovi a jeho synovi - totálně mrtvými, museli ELECTRONIC ARTS přijít s něčím novým. Vypadá to, že zvolili správnou cestu. URBAN STRIKE je zasazen do roku 2001, kdy na celém světě panuje mír. Dokonce i na středním východě se usídlily mírové holubice a celá země žije nadějí v lepší svět. Nad klidem a pořádkem bdí C.O.R.E. - vojenská síla při OSN. Na úsvitu nové doby však vyvstává nový stín - H.R. Malone je tentokrát tím zlým mužem, který využívá pro svět již nepotřebných vojenských vědců a techniků k uskutečnění svého plánu. Svůj mocný vojenský potenciál chce podle posledních špiónážních průzkumů obrátit proti Spojeným Státům Americkým a dosáhnout tak neomezené moci na jejich území. Úkol se neliší od těch předchozích - zničit padoucha!

navíc možnost manipulovat s předměty pomocí nákladního háku a naložit třeba i bomby způsobující destrukci širokého okolí.

Grafika hry bude, stejně jako u minulých dílů, velice slušně propracovaná. 3D isometrický pohled umožňuje zvýraznění velkého množství detailů a propracování krajiny do nejmenších podrobností. Jednotlivé úrovně se zdají být velmi propracované a nápadité - San Francisco zahalené v mlze, noční Las Vegas plné světél, výškové stavby New Yorku, ropné plošiny uprostřed moře a další svědčí o vysoké propracovanosti programu. Uvidíme.

URBAN STRIKE bude poprvé uveden na konzole SEGA MEGA DRIVE s perspektivou konverze pro NINTENDO SUPER NES a časem možná i počítače AMIGA a PC, podobně jako u dvou předchozích dílů. Hra URBAN STRIKE byla ohlášena na měsíc září, to znamená, že ji můžeme očekávat v nejbližší době. Rozhodně bychom ji ale měli očekávat pozorně, protože URBAN STRIKE slibuje zase něco nového. Je jen otázka, jestli třetí díl překoná své předchůdce, anebo zda bude jen následovat v jejich stopách perfektní hrátelnosti a báječné zábavy. Všechno svědčí o tom, že se máme opravdu na co těšit.

SCORE



VIRTUA RACING vypadá velice působivě. Bohužel, tohle je verze známá z hracích automatů.



SEGA

magazín počítačových her **score**

score 90%

Název hry: VIRTUA RACING

Výrobce: Sega

Žánr: Sport

Styl: Akční

Počítač: Mega Drive

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 70%

Atmosféra: 95%

Grafika: 90%

Zvuk: 80%

VIRTUA RACING



Požítek ze hry se na MEGA DRIVE příliš neliší od své automatové předlohy.

Vtip je v tom, že až do dnešního dne jsme schopni vytvářet virtuální svět spojovat jen se silnými a výkonnými počítači. O tom, že průmysl v oblasti herních konsol jde kupředu milovými kroky a že je rovnocenným partnerem ostatním oblastem herního průmyslu svědčí i to, že se s virtuálním světem můžeme už dnes setkat i na hrách pro SEGA MEGA DRIVE!

SVP CHIP, tedy SEGA VIRTUA PROCESSOR, je čip, který je zabudován přímo do cartridge se hrou samotnou a několika násobně tak zvyšuje výkon procesoru MEGA DRIVE. MEGA DRIVE nebyl nikdy ničím převratným v práci s vektorovou grafikou a polygony, vzpomeňme třeba F-117 NIGHT STORM (SCORE 8, 40%), ale ve spolupráci s SVP CHIPem se z této herní konsoly stává mocný nástroj pro neuvěřitelně rychlou a plynulou animaci obrovského množství polygonů v reálném čase.

Hra VIRTUA RACING je první ze série her, které SVP CHIP využívají. Spolu s připravovanou hrou VIRTUA FIGHTER (3D obdoba bojových her typu STREET FIGHTER) tvoří novou generaci v průmyslu konsol. Připomeňme jen, že obě výše zmíněné hry patří mezi hity na „velkých“ hracích automatech a jejich domácí konverze jistě nebudou o nic méně úspěšné. V případě VIRTUA RACING máme přinejmenším naše slovo. VIRTUA RACING je totiž něco nevidaného.

Programátorům SEGA se podařilo převést vše důležité a podstatné, a tak je VIRTUA RACING rovnocenným partnerem

Jednoho dne se herní průmysl přesune do světa virtuální reality. Všichni se budeme pohybovat po zdánlivém světě polygonů a prostorových obrazů, které nám vytvoří zdání skutečnosti...

svého automatového dvojčete. VIRTUA RACING je pochopitelně hrou o závodění, rychlých kolech, Formulích 1 a tak. Jádro hry tvoří tři dokonale vymodelované a velice nápadité okruhy F1. K dispozici je BIG FOREST s mírnými zatáčkami, dlouhými rovinkami, lesy, kravičkami a třeba i Ruskými koly a kolotoči kolem trati. Následuje o něco obtížnější BAY BRIDGE, jehož trať vede po mostě ne nepodobném Golden Gate v San Franciscu, v horských tunelech. Prudké zatáčky a úzká trať charakterizuje většinu cesty. Poslední THE ACROPOLIS je relativně nejobtížnější trasou vedoucí zčásti podle jezera po klikatých cestkách, zčásti uzounkými serpentínami v jádru skalního masivu. Průjezd úzkým horským kaňkem ve 328 Km/h patří díky obrovské rychlosti a plynulosti animace mezi nejpůsobivější a nejsuggestivnější zážitky.

Mohlo by se zdát, že „pouhé“ tři okruhy jsou málo, v porovnání s desítkami okruhů nabízených jinými hrami. Opak je pravdou! Čas strávený prozkoumáváním jednotlivých tratí, zkoušením různých způsobů jízdy, hledáním ideální cesty bohatě vyváží čas strávený u jiných závodních her. Hra obsahuje v zásadě tři způsoby odvíjející se od základních tratí. V první řadě je to trénink, umožňující volně projíždění všech tratí libovolně dlouho bez ostatních aut až do naprostého vyčerpání či konečného zvládnutí všech nástrah jednotlivých okruhů. Následuje naprosto nepřekonatelná hra pro dva hráče, kdy se obrazovka rozdělí na dvě poloviny (podobně jako třeba u hry LOTUS ETC) a kde se ukáže obrovský potenciál SVP CHIPU, protože animace se tady ani na okamžik nezpomalí.

Hlavním lákadlem hry je však vlastní závod - ve třech obtížnostech hráč stojí proti 15-ti počítačem řízeným jezdcům, jejichž schopnosti závisí na zvolené obtížnosti a v 5-ti kolech na každém okruhu s nimi měří svoje síly. Předjíždění perfektně vykreslených formulí v obrovské rychlosti na pozadí dokonale propracované a animované krajiny patří mezi zážitky, které se jen těžko dají popsat slovy. Je to něco, co opravdu stojí za to poznat na vlastní kůži. K tomu všemu ještě musíme připočít jednu důležitou vlastnost - díky tomu, že hra VIRTUA RACING je hrou vektorovou, umožňuje, stejně jako naprostá většina ostatních vektorových her, různé pohledy na situaci v kteroukoli dobu. Tady jsou třeba čtyři, resp. šest pohledů - pohled z kokpitu formule (s nepřekonatelně animovanými rukama na volant), pohled zezadu vozu, z mírného nadhledu a z výšky. Při opakování jízdy přibude sestřihový pohled z „kamer“ rozmístěných okolo trati a vzdálený pohled shora. VIRTUA RACING podporuje SIX BUTTON CONTROL PAD (SCORE



Průjezd skalnatým kaňkem patří mezi nejpůsobivější...

5, strana 61), pomocí kterého lze velice snadno jednotlivé pohledy přepínat, nicméně i majitelé starých třítlačítkových ovladačů nejsou o tuto volbu ochuzeni.

A jak se tohle celé vlastně hraje? Fantasticky! Už dlouho tady nebyla hra, která by takovým způsobem zaujala a vtáhla. Po několika hodinách hraní zjistíte, že jste stále na začátku a že ještě pořád nedokážete zvládnout některé úseky trati. Neustále se o to ale budete snažit, budete vymýšlet finty, jak překonat jednotlivé zatáčky a problematická místa, budete nacvičovat takové rozjezdy závodů, ve kterých hned na startovním roštu předjedete polovinu pole, se svými přáteli strávíte hodiny v módu pro dva hráče, který je opravdu něčím fantastickým a konečně se budete, ale opravdu budete snažit vyhrát všechny závody, protože potom vám přibude možnost tzv. MIRROR MODE, kde můžete všechny trati projíždět zrcadlově obráceně (pokud si ovšem nepřectete trik o pár stránek dále).

VIRTUA RACING je v každém případě nejlepší závodní hrou pro SEGA MEGA DRIVE k dnešnímu datu. Stejně tak je jisté, že se řadí mezi nejlepší hry pro MEGA DRIVE vůbec. Atmosféru vytvořenou fantastickou rychlostí a plynulostí animace překoná snad jen perfektní hratelnost a obrovské množství možností, které hra obsahuje. A navíc - kdo z nás by se nechtěl na chvíli podívat do budoucnosti, kterou VIRTUA RACING více než podhaluje.

ICE

SEGA

SUPER Street Fighter 2

Kdyby se rodina příznivců bojových her dělila na menší větve, existovali by asi Streetfighterové druží, Mortalkombatové a dost možná i Bodyblowsové. Časem by se pravděpodobně začali škorpit, hádat a možná by došlo i na menší potyčky ve stylu jejich šampiónů.

S každým novým titulem

v dané oblasti, který se objeví na scéně by se ta která větev rozrostla, stouplo by její sebevědomí a znovu by se vrhla do boje se svými odpůrci. Tak mohlo narůst sebevědomí po vytvoření BODY BLOWS GALACTICAL firmě TEAM 17 (mluvíme obecně, BODY BLOWS neexistují ve verzi pro MEGA DRIVE. Zatím.), loni to byl třeba STREET FIGHTER 2: SPECIAL CHAMPION EDITION a v budoucnu zvíří hladinu bojových her chystaný MORTAL KOMBAT 2. Ať už jsou ale jednotlivé větve rozdělené podle jakýchkoli kritérií a mají jakékoli zástupce, všichni patří do rodiny příznivců bojových her. A příznivci bojových her se v bojových hrách vyznají. A ti, kdo se vyznají v bojových hrách, poznají dobrou hru na sto honů. A SUPER STREET FIGHTER 2 dobrou hrou je. Ztraceně dobrou hrou!

CAPCOM pracuje na systému hry STREET FIGHTER 2 již čtyři roky. Před čtyřmi roky se totiž tento titul poprvé objevil, a to na hracích automatech. Za tu dobu ušel CAPCOM dlouhou cestu a současný vrchol jejich snažení, SUPER STREET FIGHTER 2, má k dokonalosti v oblasti bojových her skutečně jen krůček. STREET FIGHTER 2 využíval osvědčený princip boje muže proti muži (OK, byla tam jedna žena, ale ne ten druh, který by kdokoli z vás chtěl pozvat na skleničku nebo do kina) spojený s dokonalým provedením okořeněným trochou krve, obrovským množstvím rozličných úderů a především dokonale zpracovaným systémem speciálních pohybů, které dodávají pouličním bojům mystický ráz (nebo jak nazvat blesky, ohnivé koule a kousání do krku).

STREET FIGHTER 2 zahrnoval osm rozličných hrdinů, jejichž vizáž se měnila od skoro lidsky vypadajících karatistů Ryu a Ken, přes podivně-ale-přesto-lidské hrdiny jako Guile (vojenský veterán s neuvěřitelně vyčesanými vlasy), Chun-li (vyšší zmíněná dívka s tělem, které byste ani vy, ani já neradi viděli zblízka), Zangief (přerostlý občan ruské národnosti s hrudníkem o velikosti vojenského transportéru) a Honda (stylový Sumo zápasník) až po ne-až-tak-úplně-lidské bojovníky Blanka (bývalý člověk ztracený v džungli, který od zvířat odkoukal a podle vzhledu i odčuchal všechno) a Dhalsim (jogín s končetinami o délce průměrného telegrafního sloupu). Tyto postavy skrývaly netušené množství speciálních pohybů a navíc se ve hře pro jednoho hráče utkaly se čtyřmi dalšími postavami, které nebylo možné ovládat a které byly velice nebezpečné a zákeřné. STREET FIGHTER 2 byl hodně dlouho na špičce bojových her a možná dokonce až do dnešního dne (v závislosti na rodině, ke které patříte - pro Bodyblowsy a Mortalkombaty nebude snadné překousnout takovéhle čtení). Dnešním dnem ale tohle končí. SUPER STREET FIGHTER 2 je totiž tady a je to vítěz. Zcela s přehledem nechává za sebou

nejen své předchůdce (SF2 a SF2: SCE), ale rutinně překonává dokonce i BODY BLOWS a MORTAL KOMBAT, mezníky v oblasti bojových her. Mohlo by se zdát, že tady už není nic nového k vylepšení - SUPER STREET FIGHTER 2 je konverzí rozšířené verze pokračování pokračování. Přesto je to ale nejlepší hra svého druhu, kterou lze za peníze (a na MEGA DRIVE) v současné době koupit.

Začneme u toho, co zůstalo. Grafika pořád stejná, jako byla. Znamená fantastická. Celkem 16 prostředí propracovaných do nejmenších detailů - klasické úrovně jako americká vojenská základna, přístav, čínské tržiště, ruská továrna, indický chrám a další zůstaly, přibýly však nové - anglický hrad, mexická vesnice, Jamaica a Hong-kong. Provedení pozadí je vynikající, netvoří jen nehybné kulisy ale živé prostředí plné pohybu a akce - jezdí tu lidé na kolech, tančí tanečnice, hraje hudba, fanoušci povzbuzují. Animace všech postav je propracována do nejmenších podrobností, na rozdíl od zpola digitalizovaných postav MORTAL KOMBATU jsou tu poutivě vykreslené hrdinové s obrovským množstvím animačních oken. Pohyb je naprosto plynulý a živý ať už ve hře pro jednoho či dva hráče. Hudba a zvukové efekty hovoří samy za sebe. Protože je ale nemůžete slyšet, musí být alespoň uvedeno, že SSF2 obsahuje digitalizovanou řeč, záplavu zvuků vydávaných jednotlivými údery stejně jako charakteristické výkřiky při aktivování speciálních pohybů. Hudba je o mnoho lepší než u SF2, s různými motivy u každé úrovně a lepší kompozicí.

Zůstalo dále 8 postav ze SF2 a je navíc možné ovládat i 4 finální bossy (Balrog, Vega, Sagat a M.Bison). SSF2 však přichází se čtyřmi dalšími postavami, na jejichž vývoji pracovaly japonské i americké týmy, a které dodávají základní hře ještě další rozměr. Navíc je tady Fei Long (mistr Kung-Fu), Cammy (další dívka, se kterou by nikdo pravděpodobně nechtěl nic mít, trpící totální ztrátou paměti a sexy zeleným stejnojmenným), Thunder Hawk (mohutný mexický indián s několika bizarními pohyby) a Dee Jay (kickboxer posedlý hudbou a popsánými teploty). Nejsou tady však jen nové postavy, které hru rozšiřují. Staří bojovníci netrvali čas ve studiích CAPCOMu lenošením, ale cvičili se v nových pohybech (pravděpodobně nechtěli nic mít, trpící totální ztrátou paměti a sexy zeleným stejnojmenným), Thunder Hawk (mohutný mexický indián s několika bizarními pohyby) a Dee Jay (kickboxer posedlý hudbou a popsánými teploty).

Navíc je tady množství voleb, jak si hru zpříjemnit či spíše obohatit - kromě základní hry, kdy se hráč utká se všemi šampióny je tady hra pro dva hráče, turnaj až pro 8 hráčů či hra na nejlepší čas či score.

Obrovskou výhodou hry je její snadná ovladatelnost díky tlačítkům vyhrazeným pro dané funkce - tři druhy úderů rukou a tři druhy kopů jsou ideálním podhoubitím pro SIX



SSF2 nabízí nová prostředí i nové bojovníky.



Dee Jay (vpravo) má kupříkladu fantastické teploty.



Všimněte si hudebníků v pozadí. Škoda, že je nemůžete udeřit.



Jsou rány, které byste v reálném životě OPRAVDU nechtěli!



Cammy (dole) trpí ztrátou paměti a dlouhatánskými copy.

BUTTON CONTROL PAD, který u této hry využijete více a efektivněji, než kde jinde (majitelé třítláčkových ovladačů budou muset přepínat mezi sadou úderů pěstí a kopů pomocí tlačítka MART). Speciálních pohybů, které činí z každé dobré bojové hry ještě lepší, je tady mnohem více než v SF2 a lze je aktivovat různými obtížnými a časově náročnými způsoby. Komu tahle vylepšení ještě nestačí prozradíme, že hra navíc umožňuje barevné rozlišování identických soupeřů a speciální urychlení pohybu, o kterém se dočtete na jiném místě tohoto SCORE. Komu tohle všechno nestačí ke zdecimování prasátka a koupí SSF2, tomu pravděpodobně nestačí v životě nic.

SUPER STREET FIGHTER 2 je tím nejlepším, co lze v současné době na MEGA DRIVE vidět v oblasti bojových her. Několik let práce programátorů a designérů vedlo k dokonalému skloubení rychlé akce s divácky atraktivní podívanou a maximální hratelností srovnatelnou s hracími automaty v hernách. Můžeme jen spekulovat, jak bude vypadat chystaný MORTAL KOMBAT 2, ale jedno je jisté už dnes - aby byl lepší než SUPER STREET FIGHTER 2, musel by být geniální.

ICE

score	90%
Název hry:	SUPER STREET FIGHTER 2
Výrobce:	Capcom
Žánr:	Sport
Styl:	Bojová
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosféra:	90%
Grafika:	95%
Zvuk:	80%



Jack Nicholson vypadá ve Viku o něco sympatičtější, ne?



A pak jsem se vystřílil z kanónu skrz obruč...



Zábavní park nabízí mnohé krásy a mnohá nebezpečí.



Nadechnout se, odrazit a hrozně křičet - to je bungee jumping.



Aero není akro-bat jen tak zbůhdarma.



Ne každý klaun a cirkusák je sympatičtější a hodný chlapec.

Tajemno, záhady a sloupové síně jsou impozantní. Ne?



Teče voda téččč...

Akropýr Aero. Aero Akronetopýr, Aero Netoakrobat, Aero Akronetopýrobat, Aero Akrobato-netopýr, Aero Vodochody... Ať si lámu hlavu jak chci, nic mě prostě nenapadá. Berte to prostě tak, že Aero je jméno tvora, povoláním akrobat, původem netopýr. Název necháme stranou.

AERO THE ACRO-BAT je roztomilou plošinkovou akční hrou. I když musíme připustit, že roztomilých plošinkových akčních her je na MEGA DRIVE více než hromada, nemůžeme z této skupiny Aera vynechat. Sice se nevyrovná takovým titulům jako ALADDIN (SCORE 2, 75%), COOL SPOT (SCORE 2, 82%), ROCKET KNIGHT ADVENTURES (SCORE 2, 73%) SONIC 3 (SCORE 6, 80%) či HOOK (SCORE 7, 80%), ale na druhou stranu - není Aero ten, který by se zalíbil lidem všem (nebo tak nějak).

Těm z vás, kteří mají zkušenosti s prací v cirkuse asi nebude potřeba náplň hry nikterak obšírněji vysvětlovat. Jelikož ale z průzkumů provedených nedávno agenturou Nečestný & Ušlý, spol. s r.o. vyplývá, že v cirkuse někdy pracovalo 0.000003% čtenářů SCORE, budeme se muset hrou AERO THE ACROBAT zabývat poněkud podrobněji, protože přece nechceme, aby byl náš výklad nesrozumitelný.

Začneme od Adama. Od Aera vlastně. Aero je jméno. Je trochu legrační, protože jednak v našem světě neexistuje a jednak z něj lze odvodit, že se valná většina života nositele tohoto jména (shodou okolností hlavního hrdiny této hry) bude odehrávat ve vzduchu. Akrobat je člověk (dávajte pozor!), který se svým tělem podniká obratně-zvrhle-krkolomné tělesné výkony jako proskakování obručí, létání přes překážky, chůze po provaze či ježdění po provaze na jednokolce se zavázanými očima, zacpaným nosem, ušima a dalšími otvory, celou svou rodinou na zádech a propadlou životní pojišťkou v kapse. ACRO-BAT je však něco zcela jiného. Je to kříženec totálně průměrného netopýra s jedním takovým akrobatem. Netopýr je malý létající savc živící se hmyzem, který při troše fantazie vypadá jako myš s křídly, což mi mimochodem připomíná jeden vtíp, kdy... (k věci - red.).

Aero the Acro-bat je ale také něco jiného. Je to zaměstnanec obyčejného cirkusu, který je však zrovna teď oblečen a obsazen zvrhlými klauny, vrhači noží, polykači ohně, šašky a úchylnými kouzelníky, kteří jednak protestují proti nesnesitelně malému zájmu publika o cirkusy v dnešní době a také jsou pod kontrolou maniakálního Klauna Edgara Ektora a jeho poskoka Nuly Akrobata (Zero the Acrobat pro hnidopíchy). Všechno tohle tvoří pozadí pro akční plošinkovou hru, která je, těžko se to říká, celkem průměrná, i přes svoji neoddiskutovatelnou roztomilost a hromadu originálních nápadů.

Předně si řekněme, že nápad je

Ze všeho nejvíc mě na hře AERO THE ACRO-BAT mrzí to, že její název je do češtiny prakticky nepřeložitelný. Tedy - nepřeložitelný tak, aby ještě zněl vtipně, to je to.

AERO The Acro-Bat

SEGA

score
magazin počítačových her

celkem originální. Až na úchylný KRUSTY'S FUN HOUSE (SCORE 7, 50%) na světě našťastí není moc her, které by se zabývaly ožehavou problematikou cirkusů, klaunů a podobně. AERO THE ACRO-BAT tohle dělá, a proto je originální. A nejen to. Kromě zajímavého celkového nápadu je tady i pár dalších, řekli bychom dílčích. Již bylo několikrát řečeno a posléze dosti polopateř opakováno, že se jedná o hru akční. Hrdina hry, neodolatelný Aero tak poskakuje po plošinách cirkusu, zábavního parku, lesa i Muzea Hrůz (předchozí výčet obsahuje kompletní seznam úrovní hry), překonává překážky o kterých si povíme níže, likviduje nepřátele o kterých si povíme teď, aby našel a porazil Edgara, o kterém jsme si pověděli výše. Nuže, likvidace nepřátel. Nepřátelé jsou tady všichni zaměstnanci cirkusu až na ředitele, který ve hře nevystupuje. Všechny tyhle roztomilé létající klauny, houpající se akrobaty, kouzelníky a další havěť (nic osobního) Aero likviduje způsobem věru nevidaným - Vrtivým útokem. Je obilbeným koníčkem hrdinů akčních her, mít nějaký ten speciální útok - Sonic má třeba Spin Attack, Aero ovládá Drill Attack. Na rozdíl od efektivního a účinného útoku světoznámého ježka je však Aeroovo vržení poněkud problematické. Útok spočívá ve výskoku a následném vybrání směru, do kterého se Aero na chvíli „zavrtá“. Pokud je směr zvolen správně (přibližně v 10% pokusů) a Aero ve vývrtce zasáhne padoucha, je vyhráno. Pokud ne, není. Místy lze také sebrat pár magických hvězdiček, kterými lze střílet, ovšem jejich počet je velice, ale opravdu velice nízký.

Teď už konečně ke slibovaným překážkám, které jsou, jak slibováno, rozmanité. Překážky tvoří kromě již zmíněných padouchů i klasická cirkusová vybava složená z ostrých bodáků, ohnivých obručí, jednosměrných průchozích dveří, závěsných houpaček, lan a visutých plošin. Úkolem jednotlivých zón není, jak by se někdo mohl zcela mylně domnívat, jejich pouhé proběhnutí či provrtání. Někde je nutné skočit na určitý počet plošinek, jindy osvobodit uvězněnou kolegyni, proskočit daným počtem obručí anebo třeba podstoupit nebezpečný Bungee jumping. Aero má ale k dispozici i pomocné nástroje a rekvizity, a tak jej brzy najdeme nacpaného v hlavní kanónu, houpajícího se na houpačce, jedoucího na kole anebo skákajícího na trampolíně.

Všechny tyhle věci dávají dohromady slušnou, ale přes všechny snahy, bohužel, průměrnou hru.

Nesporně dobře nápady jsou na druhou stranu vyvážené problematickým a místy iritujícím ovládáním, nepřiliš povedenou dynamikou pohybu, velikými hluchými místy, která musí Aero procházet dokola až do naprostého vyčerpání či zešílení a příšerným zvukem, který je tvořen směsí klasických cirkusových melodií dovedených do extrémní neposlouchatelnosti. Nicméně (každá hra by měla mít své své nicméně), pokud jste žhaví do originálních, cirkusově laděných her, které vám zcela jistě vystačí na poměrně dlouhou dobu a u kterých se místy slušně pobavíte, AERO THE ACRO-BAT by pro vás nemusel být nejhorší volbou. Ostatně, kdo říká, že takový netopýr nemá právo na slávu na písku, který znamená svět?

ICE

score **65%**

Název hry: **AERO THE ACRO-BAT**

Výrobce: **Sunsoft**

Žánr: **Pravdivé příběhy**

Styl: **Akční**

Počítač: **Mega Drive**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **70%**

Grafika: **70%**

Zvuk: **30%**

TIPY A TRIKY

MEGA DRIVE

ALADDIN

Jestli mezi vaše koníčky patří přeskakování úrovní, v ALADDINovi k tomu máte báječnou příležitost. Stačí jen kdykoli hru přerušit (PAUSE) a potom stisknout tlačítka A, B, B, A, A, B, B, A. Když už nic jiného, dostanete se alespoň do další úrovně.

A jestli vám tohle nestačí, zkuste něco jiného. V obrazovce options stisknete A, potom 4 x C a nakonec 4 x B. Začnou se dít nevidané, ale opravdu nevidané věci, nad kterými zůstává rozum stát. Tak do toho.

BOB

Pokud máte zájem o nekonečné střelivo a nekonečné životy, měli byste držet na začátku hry (při objevení nápisu Foley Presents) všechna tlačítka na obou ovladačích. Pokud o nic takového zájem nemáte, nemusíte dělat nic podobného.

CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION

Vkládání jednotlivých kódů dá trochu práce, ale stejně dá jejich přepisování. Vy to zvládnete. V každém případě si to trochu ulehčíme zkratkami:

A - AXE (sekera)
O - ORB (magická koule)
S - SPEAR (kopí)
X - nula (nic, prázdno, vakuum, volné políčko, jak kdo chce)

Level 2 - Shrine of Atlantis

A-O-O-A
A-X-S-X
X-A-A-S
A-A-O-X

Level 3 - Tower of Pisa

X-S-X-X
O-X-S-X
O-S-A-X
A-X-O-X

Level 4 - German Steelworks

A-A-S-O
A-S-S-S
O-S-A-A
O-A-S-X

Level 5 - France

X-S-X-S
O-S-S-X
O-X-X-S
A-X-X-X

Level 6 - The Final Confrontation

A-X-X-O
A-X-X-A
A-O-X-A
X-A-O-X

COSMIC SPACEHEAD

Kódy do jednotlivých úrovní:

1. YGZZ TEEA BEWI LZIA MS96
2. YGQZ XEEY LJWI LQIA MS66
3. YGQZ XEEA L4WI LQIY MSTX
4. DGCW JEEA WWWI LS8V M76E
5. DGHF JEE6 WW8I LSW8 MYTZ
6. MRHF JFE6 WWLI LRW8 MMIS
7. MRHF OFE6 WWLA LRW8 IM63
8. MRHF BFE6 WWLG LRWF IDOI

ECCO THE DOLPHIN

Vstup do kterékoli části mapy v téhle klasické hře se vám otevře tehdy, napíšete-li do hesla slovo SIX následované dvěma dalšími, naprosto zcela totálně úplně maximálně libovolnými písmeny.

JURASSIC PARK

Zapsání kódu NYUKNYUK a stisknutí tlačítka START má nevidané následky - pokud spustíte hru stisknutím tlačítka A, budete moci pomocí stejného tlačítka (A pro zapomětlivé) obnovovat energii a pomocí B obnovovat životy.

MICRO MACHINES

Nekonečné životy lze dosáhnout snadno. Ve hře. Ve hře MICRO MACHINES. Ne ve skutečném životě a ne v jiné hře. Alespoň ne tímhle způsobem. Jakým? PAUSE a potom B, dolů, C, dolů, nahoru, dolů, doleva a dolů. Snadné ne?

OTTIFANTS

Kódy do jednotlivých úrovní:

- LEVEL 2 - JHRE
LEVEL 3 - GFDE
LEVEL 4 - ZYAP
LEVEL 5 - HMXT
LEVEL 6 - WTYU

PRINCE OF PERSIA

Následují...kompletní...kódy...do...kompletních...úrovní...této kompletně...fantastické...hry. Na...kompletní...MEGA...DRIVE, pochopitelně.

- LEVEL 2 - MTUEZQ
LEVEL 3 - TYZJED
LEVEL 4 - AEFRTH
LEVEL 5 - HJRWTY
LEVEL 6 - OOPEOY
LEVEL 7 - DEFUNN
LEVEL 8 - QYZOMS
LEVEL 9 - QYZPWR
LEVEL 10 - QYZQGR
LEVEL 11 - QYZRQQ
LEVEL 12 - QYZSAQ
LEVEL 13 - QYZTLP
LEVEL 14 - QYZUOO
LEVEL 15 - QYZVEO
LEVEL 16 - QYZWON

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Jste-li dostatečně rychlí, pohotoví, mazaní a hlavně jestli máte MEGA DRIVE a hru ROCKET KNIGHT ADVENTURES, můžete přeskakovat z úrovně do úrovně. Na obrazovce „Konami“ stisknete rychle nahoru, 5 x dolů, 2x doleva a 4 x doprava.

SUPER STREET FIGHTER 2

Na titulní obrazovce s logem CAPCOMu stisknete dolů, Z, nahoru, X, A, Y, B, C. V obrazovce s volbami pak můžete nastavit rychlost hry, kterou již tak rychlou akci mnohonásobně urychlíte. Jestli se na to ovšem cítíte, to je to.

VIRTUA RACING

Nemáte dost virtuálního světa, virtuálních závodů a virtuální reality. Zvládáte hru VIRTUA RACING bez nejmenších problémů? A co takhle obráceně? Ano, MIRROR MODE odhalen bez nutnosti zvládnout na všech třech tratích! A je to navíc smrtelně prosté! Stačí na obrazovce s logem SEGA stisknout nahoru a A a potom stisknout B. S těmito tlačítky stále stisknutými potom stisknout START - na obrazovce s jednotlivými volbami se objeví ikona VIRTUA RACING zrcadlově obrácená - zvolte ji a projedte si všechny trati znovu, zrcadlově obráceně!

MASTER SYSTEM

KUSTY'S FUN HOUSE

Kódy do jednotlivých úrovní

- LEVEL 2 - BARNEY
LEVEL 3 - MARTIN
LEVEL 4 - SQUISHY
LEVEL 5 - ELFMAN

MICRO MACHINES

Chcete-li se pobavit, potěšit, zazávodit si a bůhvíco ještě, jediné co musíte udělat, je projet první závod (BREAKFAST BENDS) obráceně (tzn. v protisměru). Uslyšíte-li sexy (nebo jakýkoli jiný) zvukový efekt, potom trik funguje a vy vyhráváte každý závod. Hezké, ne?

GAME GEAR

ALIEN 3

Pokud se podepisujete jako CHEAT, odměnou vám bude hromada munice v příští hře.

ECCO THE DOLPHIN

Kódy, kódy, kódy. Nejsou nádherné?

- | | |
|----------------|---------|
| MEDUSA BAY | - ESBBI |
| UNDERCAVES | - UACFV |
| RIDGE WATER | - SFVYD |
| OPEN OCEAN 1 | - IIESB |
| COLD WATER | - MOFSB |
| OPEN OCEAN 2 | - GSRYG |
| DEEP WATER | - EYHSR |
| FOREVER CITY 1 | - KCROI |
| ORIGIN BEACH | - SOFYJ |
| DARK WATER | - ESKWF |
| FOREVER CITY 2 | - KWOKM |
| THE TUBE | - IKOSS |
| THE MACHINE | - GWOIP |
| THE VORTEX | - AWQGW |

ADRESY PRODEJEN

SEGA

POP RON CLUB

SPÁLENÁ 25
110 00 PRAHA 1

PROTECHNIC

V ŠÍPCE 10
PLZEŇ

KOTVA

NÁM. REPUBLIKY 8
110 00 PRAHA 1

ELEKTRO RADIO

J. PALACHA 15
ČESKÉ BUDĚJOVICE

FIRMA DISC

LATRAN 2
381 01 ČESKÝ KRUMLOV

FIRMA ATLANTIC

PIVOVARSKÁ 77
385 01 VIMPERK

ELCENT

ŽELEZNÁ 12
LIBEREC

POP RON MEGASTORE

JUNGMANOVA 30
110 00 PRAHA 1

MERCURIA PRECO

VINOHRADSKÁ 8
PRAHA 2

K-MARKET BRNO

DORNYCH 4
BRNO

PORST-RECORD MUSIC

PROSTŘEDNÍ 44
686 06 UHERSKÉ HRADIŠTĚ

FIRMA FIALA

SCHEITHAVERŮV DŮM
UL. 28. ŘÍJNA, 741 00 NOVÝ JIČÍN



DOOM byl, je a bude

Proč jste nepsali o plné verzi Doomu, vždyť je to nejlepší hra na světě? Doom je božská hra, nenašel jsem desetistránkovou recenzi, jak to? Podobné požadavky a další dopisy, občas i zuřivé, nás přesvědčily, že další nedostatek článků o DOOMu by pro nás mohl mít hrozné, možná i fatální následky ...



Všesokolský slet.



Trojka vlevo dole kaz. Pal!



Nové mapy jsou také rozlehlé a než se z nich vymotáte, dá to zabrat.



Šarvátka skořápkářů na stanici metra Moskevská si vyžádala zásah Veřejné bezpečnosti.

DOOM BYL

Možná tomu nebudete věřit, ale byly doby, kdy Doom ještě nebyl. Spoustu lidí to švalo, ale nejvíce to švalo ID Soft, a proto se jeho osazenstvo rozhodlo celou záležitost převzít do vlastních rukou. Nejdříve nás dráždili malíčkými demičky, které se hemžily spoustou nedostatků, úroveň zvuku byla nízká, až mizivá, vlastně žádná a sliny se sbíhaly. S každým novým demem se sbíhaly čím dál tím víc, beta verze způsobila takové slintání, až pražská pobočka Pasteurova ústavu pro sledování vztekliny vyhlásila pohotovost. A pak přišel Doom. Sice jen sharewarová verze, ale už ta zanechala na některých pokusných objektech (viz. Franta Fuka a jeho recenze na „simulátor zabíjení“ ve Score 3 - 93%) dlouhodobé následky. A pak konečně dorazila verze plná - tři epizody po devíti úrovních. Jaký měla tato událost dopad na české pařany? Abychom vám mohli na tuto otázku kvalifikovaně odpovědět, vydali jsme se za známým psychologem Mudr. Nádeníčkem. Z ordinace se linuly známé zvuky. Se zuřivým výrazem se otočil od monitoru, oči krvavě, prázdny výraz v tváři: „Relaxuji“. Sestřička seděla na zemi u stěny s nožem v hlavě, asi rušila.

Většina hráčů, která pařila nebo stále paří DOOM se po čase dostala zhruba na stejnou hráčskou hranici. To znamená, že ho jednou nebo několikrát dohráli až do konce

na některou z vyšších úrovní obtížnosti. Když se někoho takového zeptáte, jestli zná DOOM. Odpoví obvykle „To sem dosmažil dvakrát až do konce a jel jsem na Ultra violence!“ a myslí si přitom, že zná DOOMa jako DOOMův

starší brácha. Pochopitelně se plete. Plete se přímo nesmírně, protože největším kladem této super-megahry nejsou ani tak ty vlastnosti, o kterých se běžně ví, ale vlastnost jiná, o které se sice taky ví, ale která se běžně nedoceňuje. Ano, někteří z vás již tuší. Mluvíme o možnosti hrát DOOM až na čtyřech počítačích najednou, čtyři lidé proti sobě. Ti z vás, kteří patří do výše jmenované skupiny, mohou ujistit, že jestliže si sednou a budou hrát proti někomu, kdo má dostatečný trénink v osobních soubojích, pak budou mít šanci na vítězství asi jako housenka proti T1000. Je až neuvěřitelné, kam až se dá slušný hráč vytrénovat. Jen tak na okraj - všichni DOOMisti, které znám při hraní vůbec nepouštějí tlačítko, pro větší rychlost. Uhýbání do stran před bazookami je pouze nejzákladnější z návyků bez něhož je boj proti zkušenému, v půtkách otrlému pařanovi opravdu smutnou a vysoce fatální záležitostí. Pokud to vezmu zkrátka, tak kdo nehrál DOOM proti třem šilencům, stejným jako je on sám, alespoň pět hodin čistého času, přišel o hodně. Smutnou stránkou takové síťové pařby bývá právě ta síť. Jenom málokdo má totiž doma čtyři propojené PC-čka, a tak se okruh míst pro společnou pařbu podstatně zužuje na větší pracoviště, apod. Nicméně přes poměrnou nedostupnost všem vřele doporučuji.

Ano, DOOM také je a je ho spousta. Stovky nových misí jsou zdarma k nahrání na mnoha BBS-kách, takže majitelé modemů jsou bombardováni DOOMmoem jako nikdo jiný. Spustila se tak lavina budovatelů, kteří za použití originálního ID-softského DOOM editoru vytváří nové úrovně. Nejdříve to byly jen klasické variace na původní téma, ale teď už se běžně mění i zvuky, grafika a dokonce i animace postav. Vznikly tak úrovně s vetřelci, mise odehrávající se v soustavách jeskyní, v lese a v rodinných domcích se spoustou nábytku. Editor byl evidentně dobře připravený, protože i poněkud zmateně, amatérské pokusy o budování nových Doomů se nikdy nekošou a neresetují počítač. Souběžně s těmito jistě kladnými fakty vznikl samozřejmě i problém. Jak rozeznat kvalitní

Na oltáři se vyjímá červený klíč, budeme to tu muset trochu zves



DOOM BUDE doom

čích. Ovladače zvuku byly úplně přepsány hlavně kvůli podpoře



Schody do nebe? Vražední andělíčků?

úroveň od amatérského pokusu některého šíleného modemisty. Jediná jistější možnost je každou úroveň si zahrát, pak se podle vypracování detailů a celkové hratelnosti pozná, co má cenu smažit až do naprostého vyčerpání a co urychleně smazat. Ukázalo se také, jak se různí názor lidí na ovládání - někdo hraje z klávesnice, kterou si většinou definuje podle své potřeby, jiný používá joystick a světe div se, známe i experty hrající bez výjimky myši.

Přišlo nám mnoho dotazů týkajících se možnosti škodlivého vlivu této bezesporu neobyčejně nehumánní, a proto značně nevhodné hry, na mládež. Náš osobní názor (protože Mudr. Nádeníček se opět nevyjádřil) je souhlasný: DOOM může mít špatný vliv. Jenže (vždycky je nějaké jenže), pokud vezmete v úvahu filmy, jimiž nás filmové distribuční společnosti a to ne jen v poslední době, zahrnují, pak nemusíme přikládat DOOMu

z hlediska výchovy ani tu nejmenší váhu a vesele smažit.

Co nás nyní zajímá bezesporu nejvíc je možnost hrát DOOMA prostřednictvím virtuální reality. S lítostí musíme oznámit ctihod-

nému čtenářstvu, že jsme ještě neměli tu čest. Jakmile se tak stane, ta možnost je, bohužel, zatím v nedohlednu, budeme vás o tomto nepochybně hlubokém zážitku podrobně informovat. DOOM bude mít prim v konverzích na virtuální přístroje, protože jeho podstata je sama o sobě virtuální, je také první hrou testovanou na virtuální helmě VFX1. Ale hrát tuhle dábelskou hru coby druhou realitu, to si přímo říká o penky, jednoho může zradit konečník, až na něj něco vyběhne ze tmy. Co nového nám současnost ještě může ukázat? Statistiky. DOOM byl vyhlášen nejlepším hrou roku, nejlepším programátorským kouskem roku a získal tolik ocenění, jako jen málo programů v poslední dekádě. Podle ID softu se jen do dnešního dne prodalo okolo 100.000 kopií a to je pěkná páłka!

Druhý díl DOOMA příznačně nazvaný HELL ON EARTH (Peklo na Zemi) už je na spadnutí, některé nedočkavé jazyky každý týden tvrdí, že vyjde už za čtrnáct dní, ale to je nepravděpodobné. Datum 10. října (viděli jsme také 18. října) je pravděpodobnější. Dvojka se kupodivu bude hodně podobat dílu prvnímu (viz obrázky), bude mít jen novou grafiku, příserky a hudbu. Někdo by řekl, že to je vlastně vše zbrusu nové, ale sekce „Doom je“ vás snad dostatečně přesvědčila o tom, že modifikované úrovně se od původních mísi liší spoustou věcí a přitom jsou v podstatě velmi podobné. Komu nebude stačit 30 úrovní, bude si brzy moci koupit CD-čko nacpané extra úrovněmi, které se původně plánovalo i pro Doom I, ale jaksi z něj sešlo.

Mezi novými příserami najdete Hell Knighta, což je slabší odvar Barona Pekla. Základní vojáci budou pobíhat s rotačními kulomety nebo s motorovými pilami, které po smrti upustí na zem. Tuhej asi bude Pain Elemental (Bytost Bolesti), hnědo-šedý Cacodemon střílející umučené duše v podobě řvoucích hlav. Když ho zabijete, z jeho slizu se vylihnou tři ztracené duše a půjdou po vás. Tlustoch Fatso bude střílet rychlé trojstřely velmi ničivého účinku, ale bude dost pomalý, abyste ho mohli sejmout. ArchVile vyvolává oheň pod vašimi nohama a dovede také oživit některé mrtvé demony!

Dále potkáte speciální smrtky střílející samonaváděcí firebally, demony s plazmomety namísto rukou, atd. Nové úrovně mají být velmi, velmi obtížné a většina z nich se bude odehrávat venku (budete chodit po městech, po hradních zdech a cimbuřích, po lesech, v bažinách). Běžné budou souboje se závěrečnými potvarami z prvního dílu, v jedné z místností například potkáte Spiderdemon a Cyberdemonu najednou! Asi se pěkně zapotíme, i když zároveň vyjde i oficiální hintbook (knižka s nápovědou). To všechno ve zbrusu nové grafice s novou hudbou a s některými novými zvuky. Změny v herním kódu zajistí trochu vyšší rychlost scrollu, hlavně na pomalejších počíta-

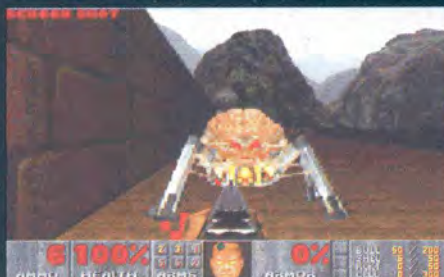
Sound Blastera AWE32, který se momentálně prodává lépe nežli Gravis Ultrasound. Sharewarová verze bude obsahovat jen několik málo misí a nebude podporovat externí WAD soubory, ty si budou moci vytvářet a spouštět pouze registrovaní zákazníci (mluví se také o tvrdé antipirátské ochraně).

Další informace se budou týkat hromadné pařby - síťové a modemové. V setupu hry bude novinkou zapisovatelný telefonní seznam, odkud budete moci přímo vybírat své pařanské kolegy. Bude rovněž možno vybrat si z mnoha druhů modemů a uložit konfiguraci do modem.cfg. Ovladače modemů i síťové smažby byly přepsány tak, aby využívaly i rychlejších masin. Míse připravené pro síťové klání na body zvané DeathMatch budou extrémně tuhé, aby si hráči začali všimát i pobíhajících potvor. Již nebude možné praktikovat taktiku „sebezabití“, při kterém zahyne i protivník, protože vám při něm bude ubrán jeden bod (nové bodování připouští i záporné body). Přibude možnost navolit boj tak, že se všechny předměty kromě neviditelnosti a nedotknutelnosti po 30-ti sekundách znovu obnoví. O dalším vývoji Hell on Earth vás budeme průběžně informovat v novinách. A to je zároveň všechno, co nám okolo DOOMu přišlo na mysl, takže „bye“ u DOOMu dvojky.

SCORE



V novém Doomu poznáte spoustu nových přátel...



...ale seznamování nebude vždy lehké...



Léčba zácpy.



Stůl nebo stělim.

ÚVAHA

blýštivé placky

Průvodců už tu bylo požehnaně, abychom univerzálnímu chaosu vrazili další ránu pod pás, připravili jsme stručného průvodce světem originálních CD her.

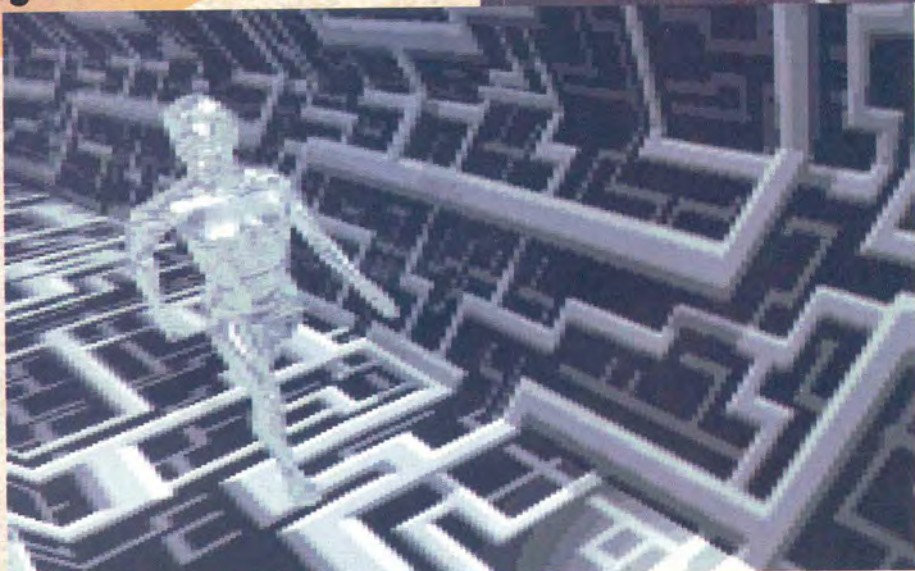


IRON HELIX - děláte si legraci?

Není tomu tak dávno, co jsme mohli slyšet otázky „CD-čka na hry? Jak to? A za kolik?“. Naše ústa je sama vyslovovala a fantazie si kreslila obrazy báječných a velkolepých CD her, které už nebudou limitovány místem jako hry disketové. Vybavovaly se nám nádherné SVGA obrazy, animace podobné disneyovkám, nejvyšší digitální hudba a mnoho dalších paňanských snů, které si každý představuje trochu jinak. A teď už je to přes rok, co na PC a na Amigu dorazily první původní CD hry (tj. ne hry, které jsou předělávkami disketových verzí). Teď se tedy konečně můžeme kochat nabýlkanými super extra hrami nové multimedia generace... ale co to? Tohle že má být dokonale sama? Bláhové, jak byla naše euforie předčasná a zavádějící!

Nedělejme však zbytečný zmatek a vezměme to popořádku. Jak to vlastně všechno začalo? Nejdříve si s blýskavými plackami mohli hrát Amigáci, dostali od Commodora leskle černý dárek jménem CDTV. Ti, kdož si ho koupili asi dosud při vyřčení jeho jména vyluzují nelibé agresivní zvuky, protože to byl propadák první třídy a rychle zmizel ve víru času. Byla na něj vyvinuta jen jediná původní hra *Psycho Killer*, která ani hrou nebyla, jen jakýmsi labilním filmem bez hlavy a paty.

Projekt CDTV se stal ukázkovým příkladem okradení euforického zákazníka. Na světových výstavách před několika lety se lidé mačkali nad CDTV verzemi *Dragon's Lair* a *Space Ace*. Čas ale ukázal, že k žádnému vylepšení těchto her na CDTV nedošlo, ostatní označené tituly prostě nikdy nevyšly a obraní zákazníci mohli jen naprázdno klít. *Dragon's Lair* a *Space Ace* se dočkaly několika pokračování, ale všechno to byl téměř nehratelný brak. Po tomto kratičkém flásku nastal na chvíli klid. Pořádný povyk



THE LAWNMOWER MAN - první opravdu filmové dobrodružství? Dost možná.

začal až s příchodem PC CD-Romu (tenkrát ještě jednorychlostního) a s prvními hrami na něj - *Sherlockem Holmesem* (neplette si s bezvadnou disketovou adventurou *The Lost Files of Sherlock Holmes* od Electronic Arts) a *The 7th Guestem*, nad kterými sice příznivci průkopnických projektů jákali jako nad prvními hvězdami CD-čkového nebe, ale ti střelivější zůstali, že hry jako takové vlastně nejsou nic moc a začalo v nich hrýzat podezření.

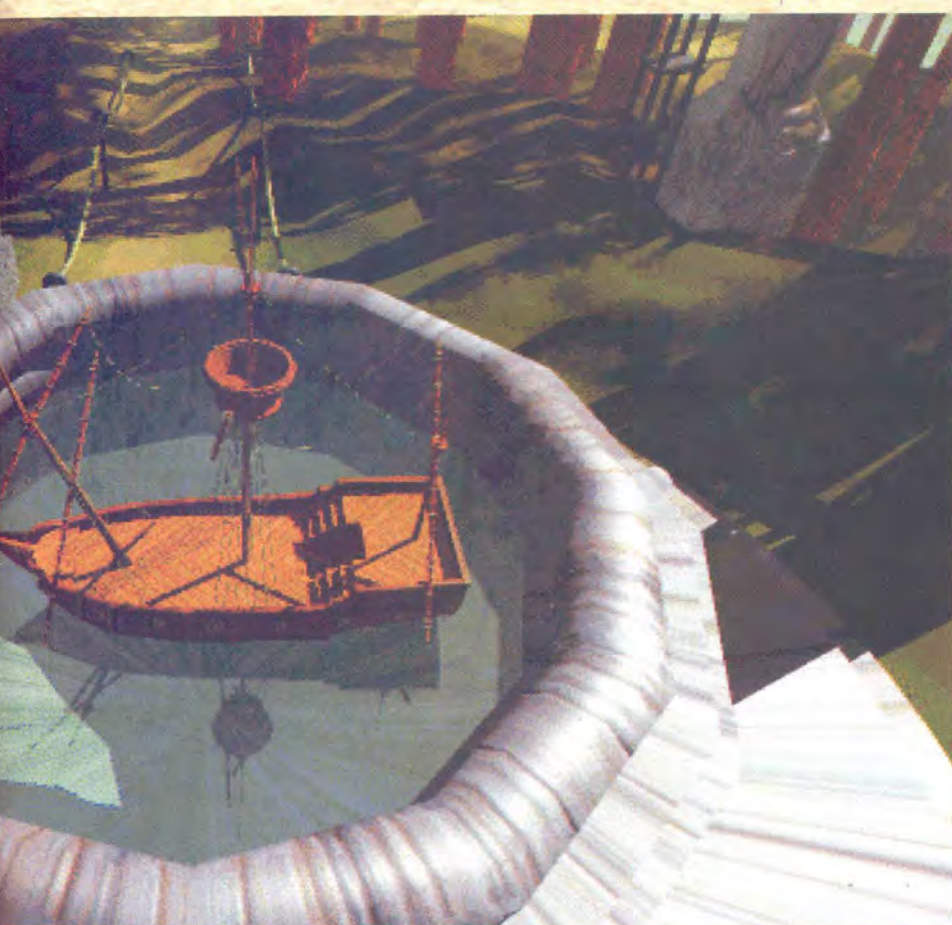
Jak se kola osudu roztáčela, přišla oddychová střelečka *Mad Dog McCree*. Byla docela zábavná a její autoři American Laser Games, vďaka slušný úspěch, už vytlačili i *Mad Dog II* a v minulém čísle recenzovaný *Who Shot Johnny Rock?* (Score 9 - 75%) Jedná se o filmové scénky viděné vlastníma očima, kde se cíle zaměřují kursorom a systematicky se vraždí lidé vylézající z děr (jednoduše řečeno). Zábava je to většinou tak na hodinu za půl druhého tisíce korun, ale budiž, zábava to je a dá se to předvádět kamarádům.

Amigácký nepovedenec *Psycho Killer* nevědomky odstartoval nejúspěšnější sérii v herní historii, které se říká Multimedia Interaction. Tento vznešené znící termín v herní oblasti ve skutečnosti znamená malíčké filmové scénky doprovázené komentářem a reálnými zvuky, v poslední době většinou v SVGA a hlavně pod Windows (šílenost, jejíž nesmyslnost

souvisí s převodem z Macintoshů). Neodpustím si cynickou poznámku, že jsem ze zkušenosti vypočítal, že Multimedia Projekty jsou vesměs zajímavé jednou věcí. Ukazují paňanovi, že hra může být i tak bolestnou zkušeností, že si začne více vážit kvalitního softwaru. Multimediální filmečky *Sherlock Holmes I - III*, *Dracula Unleashed* a *Jack the Ripper* jsou hrozivými příklady toho, jak interakce s hrou může klesnout pod bod mrazu. „Hraní“ je převážně omezeno na spouštění a zastavování filmu, ukázkový příklad úžasněho nepochopení hratelnosti. Jejich autorem je podezřelá firma Media Toolworks, jejíž tvorba na herním poli je zatím přinejmenším průměrná. Zanedlouho však měly přijít ještě další rány osudu.

Jistí američtí producenti se rozhodli, že využijí nedostatků her na PC CD Rom a napadla je děsivá myšlenka - rozhodli se, že budou převádět „hry“ z Macintoshe na PC za vydatné pomoci Windowsového Real Time Playeru a Quick Time Playeru. První takováto hrůza pod Windows nás zasáhla asi před půl rokem a jmenovala se *Iron Helix* (Score 5 - 23%). Ta sice nebyla přímo macintoshovsky založená, ale hned poté se protrhl pytel s podobnými B-předělvkami, přišlo *Quantum Gate*, *Chaos Continuum* (Score 9 - 68%) a *Critical Path*.

Vesměs špatné hodnocení snad ve všech



MYST - grafika jednotlivých obrazů je skvělá. Škoda, že chybí interakce a pohyb.



MAD DOG MC CREE - legrační a zábavná střelba. Žádná hloubka či myšlenka, ale hezky zahrané.

Evropských herních časopisech pramálo odradilo herní kupce a tak se tyto tituly prodávají docela dobře. Není to tím, že by konzumenti neměli žádný vkus, je to z toho důvodu, že po své investici do CD Romu drív zjistili, že žádné pořádné CD hry na trhu nejsou, tak ze zoufalství kupují alespoň tuto B-čku. Z tohoto hlediska musím uznat, že předělávání her z „Maca“ byl dobrý komerční tah, ale předělané tituly jsou bída sama, vyhýbejte se jim velkým obloukem a sledujte naše varující recenze.

Máme podezření, že vlna Multimedia stačí zplodit ještě další úlety, než začnou vycházet první pořádné CD tituly od Westwoodu, od Sierra a jiných velikanů, budete proto ostražití. Již o hodně lepší je původní Macintoshská hra *Journeyman Project* (Score 5 - 83%), decentní adventura zabývající se přesuny v čase. Zatím poslední nadílou je rádobýhorror *Hell Cab* z dílny Time Warner interactive, recenzi na něj najdete v tomto čísle. Trochu horší je to s *Lawnmower Manem* (Score 8, 67%) od amerických začátečníků SCI, který je možno hrát i po delší dobu a Petrovi Leemu se dokonce líbí! Ovšem jeho zpracování zdaleka nesplnilo očekávání, protože ohlášená Hi-resovská verze se změnila v hranaté cosi v 16-ti barvách, ale budiž, hrát se to dá docela dobře a autoři onu lepší verzi stále slibují.

Abychom ale nezůstali u pouhé skepse, existují dobré příklady, jak obrovskou kapacitu CD-čka dobře využít. Je to *Labyrinth of Time* (Score 4, 86%) a *Myst* (Score 7 - 78%). *Myst* zároveň ukazuje, že i předělávka z Macintoshe nemusí být v zásadě špatná, on sám je příkladem dobře odvedené tvrdé práce. *Labyrinth of Time* na druhou stranu ukazuje nesmyslnost používání Windows jako platformy ke spuštění složitých SVGA her. Obě tyto hry také předvádějí bezvadné SVGA obrazy přes většinu obrazovky, čímž v podstatě zesměšňují Multimedia projekty typu *Iron Helix*, jejichž herní okno má 5 x 7cm.



MEGARACE - futuristická zábavná show? Legrace.

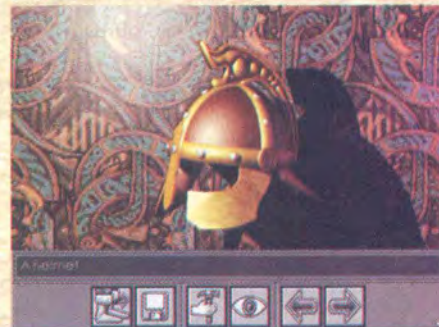
Také Lucas Arts vytáhli do boje a vydali relativně slušný *Rebel Assault* (Score 4, 50%), který ukazuje možnosti CD-ček z trochu jiné stránky. Disketový X-wing a Tie Fighter jsou však o tolik lepší než *Rebel Assault*, že původně zamýšlený „velký“ projekt zůstává jen jejich stínem. Francouzští Cryo již tradičně odvedli dobrou práci na *Megarace* (Score 7 - 75%), zajímavě to automobilové střelbě. Poměrně povedená je také původní Amigácká CD32 hra *Captive II* (Score 6 - 77%), která ovšem opět nepřesahuje dokonalost starého disketového sci-fi dungeonu *Captive I*.

V poslední době se můžeme těšit ze dvou povedených strategií - *Outpostu* (rec. SCORE 11) a *Aegis Guardian of Fleet*. *Outpost* je dlouho očekávané budování vesmírné kolonie od Sierra (její první strategie) a *Aegis* je válečný simulátor. Další zastávku udělejme u nestandardních nepodařenců, které sice nenosí nálepku multimedia, ale jsou také životu nebezpečné. První a nejhorší je *Plumbers don't wear Ties*. Příšerně naivní filmeček, hráčem skoro neovladatelný, dobrý kandidát na nejhorší „hru“ všech dob. Tak mě napadá, že bychom ty NEJhorší měli také vyhlášovat, aby se o nich vědělo a člověk si na ně mohl dát pozor. Druhá hrůza se jmenuje *Microcosm* (Score 8 - 30%), a je to přímo morová záležitost, takže nesahat! Další, právě vyšlé a tudíž čerstvě páchnoucí hrůzy jsou *Spaceship Warlock* a *Dragon's Lair*, na ty také dejte pozor, jsou nakažené nulovou hrátelností.

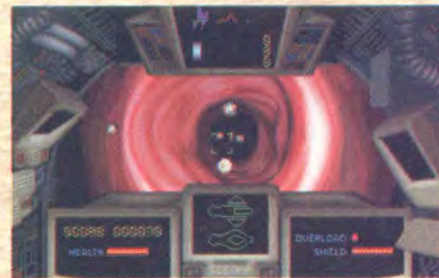
Zvláštní skupinu tvoří hry, které sice mají disketové verze, ale jsou pro CD-čkové vydání zřetelně přepracovány k lepšímu. Je to hlavně *Dune I*. Tak jako *Dune I* by měla vypadat CD-čková na úrovni, skvělá hrátelnost, grafika, hudba i animace. Dalším příkladem je naše hra měsíce června *Battle Isle II* (SCORE 6, 91%), velmi povedená strategie využívající CD-čka jako nosiče speciálních animací bojových strojů



THE JOURNEYMAN PROJECT - velice podařený projekt, škoda přehnaných nároků na hardware.



LABYRINTH OF TIME - ztraceni v čase? Hm, škoda.



MICROCOSM - převrat ve světě CD-ROM nebo brak? Brak!

a využívající jeho schopnosti hrát reálné hudební stopy. Musíme však být obezřetní a vyhýbat se neseřízným předělvkám disketových verzí, které se většinou chlubí plně namluvenými postavami. Toto „vylepšení“ je pro obyčejného pařana spíše odrazením, protože ve většině namluvených her chybí titulky a nikdo rychlému a sámkovanému anglickému žvátání pořádně nerozumí. Typickým příkladem je třeba předělvka KGB nově nazvaná *Conspiracy* nebo CD-čkové *Lands of Lore* či *Gabriel Knight*.

Pak tu máme tzv. shluky starších věcí neboli kompilace. To je docela dobrý nápad, jak využít kapacity CD-čka - nacpat na jedno třeba všechny *King's Questy* nebo pod titulem *World of Xeen* vydat všechny díly *Might and Magic*. Také *Lost Treasures of Infocom* je podařená kompilace. Pak jsou tu čisté komerční seskupení her, které spolu nemají vůbec nic společného, vznikají jako výsledek budgetového marketingu a hodně spoléhají na reklamu. Příkladem je *Quest & Fun* (Red Baron + Larry 4 + KQ 5), *Golden 7*, *Spellcasting Triple Pack* (Spellcasting I-III) nebo *The Challenge Pack* (asi dvacet starších titulů).

Jak vidno, příliš velká úroda to zase není, řekl bych, že na to, že s Céděčký máme co do činění už po dva roky, je to spíš ostýchavý rozjezd. Ale časy se mění a od tohoto podzimu vypadá reálné vyhlídka, že se karta obrátí v neproschý disket. Podrobnější prohlídku připravovaných CD titulů můžete absolvovat v novinách. Doufáme tedy, že budoucnost bude růžovější, děláme to sice nerad, ale chci-li shrnout dosavadní vývod CD her, napadají mě samé černé myšlenky jako Multimedia, Full motion video, pomalost, chybovost, a podobně. Ale s víta, to je jasné. Třeba takové *Lands of Lore II* nebo *Inferno* a *Command & Conquer*, mmmmm...

ANDREW

POSLEDNÍ SOUD

AL-QADIM - THE GENIE'S CURSE

SSI, SCORE 8, PC, 87%

Nový pohled na akční adventure hry se SSI, která již ztratila AD&D licenci velice, ale opravdu velice povedl. Pseudo orientální pohádka se vyznačuje nádhernou grafikou, rychlou akcí a propracovaným příběhem.

APOCALYPSE

VIRGIN, SCORE 6, AMIGA, 82%

Návrat ke starému dobrému námětu hry CHOPFUTER v dokonalém zpracování - pět výsoce akčních a atmosférou nabitých misí uprostřed tropické džungle s helikoptérou v hlavní roli, ničícím nepřátelských instalací a záchranou rukojmí. Graficky není co vytknout a jinak ostatně taky ne.

AQUAVENTURA
PSYGNOSIS, SCORE 6, AMIGA, 50%

Podivná to akční hra z podivné podmořské říše, podivně zpracovaná, podivně hratelná a vůbec podivná. A špatná, mimo to.

ARCADE POOL
TEAM 17, SCORE 6, AMIGA, 70%

Technicky dobře zvládnutý, na ovládání jednoduchý a zábavný kulečník v čistém pohledu shora.

ARMOUR GEDDON 2

PSYGNOSIS, SCORE 9, AMIGA, 50%

Strategický simulátor postapokalyptického válečného konfliktu nesahá svému slavnému předchůdci ani po pásy na nejposlednějším transportéru. Zničením.

ARYAVAI

DOGLEWARE, SCORE 9, PC, 45%

Akční hra typu „Měli jste někdy něco proti ufonům?“

BARBIE

TSP, SCORE 7, PC, 4%

Ne, jen po nás nechtějte, abychom se k téhle infradětské hříčce přírody byť jen na okamžik vraceli...

BATTLE ISLE 2

BLUE BYTE, SCORE 6, PC CD-ROM, 91%

Jestli jste do dnešního dne nevěděli, co je to dokonalá válečná strategie, už to víte. Je to BATTLE ISLE 2, hra, která nabízí dokonalou strategii, ovládání více než 50 druhů pozemních, vzdušných i námořních sil, změny počasí, dokonalou možnost cvičení jednotek, výrobu nových strojů a další možnosti. Navíc jsou tady uchvatné renderované 3D modely všech jednotek, které se ve verzi pro CD-ROM plynule otáčejí a animovaně vektorově znázorňují všechny souboje. BATTLE ISLE 2 je to nejlepší, co na současném strategickém nebi je!

BENEATH A STEEL SKY

VIRGIN, SCORE 7, PC, 70%

Futuristická vize přetechizované (a značně přecervené) budoucnosti, do které je zasazena klasická adventure s klasickými prvky klasické zábavy a klasického černého, občas suchého, nicméně občas roztomilého humoru. Hra, jejíž reklamní kampaň daleko předstihuje její kvalitu.

BRIAN THE LION

PSYGNOSIS, SCORE 9, AMIGA, 75%

Reflections, tvůrci Beastiální série se pustili na tenký led čisté ploškové akční hry. Nebýt neskonale roztomilého hrdiny a pěkné grafiky, hra by dopadla mnohem hůře.

BUBBA N'STIX

CORE, SCORE 7, AMIGA, 83%

Polodebilní automechanik a hyperinteligentní mimozemský "tyčák" na graficky a animace úžasné cestě po pěti úrovních příměšené úchylné cizí planety ve zcela originální akčně/trochologické hře.

CAPTIVE 2

MINDSCAPE, SCORE 6, AMIGA 1200, 77%

Díky generátoru úrovní nikdy nekončící sci-fi dungeon z poměrně ne až tak úplně docela vzdálené budoucnosti. Cyberpunková atmosféra provází tuhle podivnou od začátku až do konce, který vlastně nikdy nepjide, takže člověk nikdy neví...

CATCH'EM

DONGLEWARE, SCORE 9, 65%

Akční hra typu „Měli jste někdy něco proti žirafám?“

CHAOS CONTINUUM

MULTIMEDIA, SCORE 9, PC CD-ROM, 68%

Sci-fi odehrávající se na základně Saturnova měsíce Titanu. Mimý posun dopředu v multimedialních interaktivních filmech. I přes dokonalou grafiku tady pořád postrádáme více interakce a více zábavy.

COOL SPOT

VIRGIN, SCORE 9, PC, 61%

Cool skvrna v cool světě v cool akční hře se objevuje i na monitorech PC. Hurá.

CORRIDOR 7

CAPSTONE, SCORE 7, PC, 41%

Pokus o napodobení úspěchu WOLFENSTEINa a DOOMu svědčí o tom, že herní systém 3D akční střílečky není v tomto případě vším. CORRIDOR 7 není totiž ničím.

DAEMONSGATE

GAMETEK, SCORE 8, PC, 15%

Něco jako adventure v něčem jako pohled shora s něčím jako postavou, kouzla a předměty v něčem, co je všechno, jen ne hra, kterou si koupíte.

DARKMERE

CORE, SCORE 9, AMIGA, 79%

Pokus o fantasy 3D adventure s elfy, kouzly a tak má problémy s šíleně dlouhým nahráváním z disku, slabomyslnými hádankami a divným ovládáním. Graficky je však naprosto super, stejně jako příběhem, který brzy vtáhne do děje.

DETROIT

IMPRESSIONS, SCORE 8, PC, 40%

Impresivně nudná, depresivně zdoluhavá a expresivně stupidní strategická hra na továrnu na autíčka.

DIGGERS

MILLENIUM, SCORE 6, AMIGA 1200, 60%

Důlní bratříček Lemmings jim zdaleka po tapíčky nedosahuje. Roztomilá i když nepříliš kvalitní grafika, jakés-takés důlní stroje a logické figle jsou zanedbatelné v porovnání

POSLEDNÍ

ni s tím, jak iritujícím způsobem hra končí, když nepřátelský klan vytěží potřebné množství materiálu mnohem dříve.

EVASIVE ACTION

PARTICLE SYSTEMS, SCORE 7, PC, 80%

Oddychový, jednoduchý, vektorový minulostně/přítomno/futuristický letový simulátor s jednoduchou a přehlednou grafikou, velice snadným ovládáním a možností hry dvou hráčů najednou na jednom počítači není k zahojení.

FANTASTIC DIZZY

CODEMASTERS, SCORE 8, PC, 64%

Houževnaté vajíčko se vrací na herní scénu, dnes i pro počítače PC v trochu vyšší z módy, ale kdysi oblíbené a značně roztomilé adventure typu seber-použij-zakysni-vymaz.

GENGHIS KHAN 2

KOEI, SCORE 9, PC, 60%

Strategická hra zachycující pravdivé události z dávného východu, které jsou většinou z nás dalece ukradené. Jen pro skalní strategy.

GLOBULE

PSYGNOSIS, SCORE 6, AMIGA, 65%

Plazení se, skákání, přetékání a přísavání něčeho, co je hodně flexibilní hlavní hrdina v hromadě rozmanitých a veskrze zábavných úrovních 2D akční ploškovky.

GREAT NAVAL BATTLES

SSI, SCORE 8, PC, 70%

Propracovaná, i když graficky nikterak strhující simulace námořních bitev o severní Atlantik v rozsáhlé všezahrnující strategii.

GREAT NAVAL BATTLES II

SSI, SCORE 8, PC, 70%

Propracovanější, graficky už na výši a velice hratelná simulace námořních bitev o Quadalcanal v Pacifiku. Úroveň detailů stoupla velmi vysoko, stejně jako zábava a hloubka strategie.

HARPOON 2

ELECTRONIC ARTS, SCORE 9, PC, 75%

Strategická hra zaplňující mezeru v simulacích moderního námořního boje. Graficky možná není strhující, hratelností a zábavou však super.

HARRIER JUMP JET

MICROPROSE, SCORE 6, PC, 65%

Technicky na výši, graficky obstojný, nicméně přemalo realistický simulátor letounu AV8B HARRIER. Nadšenci jednoduchých simulátorů s nááádhernou grafikou zajasají, milovníci přesnosti ne.

HEIMDALL 2

CORE, SCORE 8, AMIGA, 70%

Isometrická fantasy akční adventure, která není tím, čím by měla být. Hezká grafika

a roztomilé postavy, stupidní děj, nesmyslné a jednoduché problémy a hádanky - skalní příznivci originálního Heimdalla zaplaťcou.

HERO QUEST 2

GREMLIN, SCORE 6, AMIGA, 70%

Fantasy stolní hra převedená na monitory počítačů. Slušné 3D provedení a průměrné zvuky. Nepočítané chyby a nedostatky, po čase nudné chození po obrovských prázdných lokacích a v podstatě návrat ke starému dobrému osmibitům. Tam by to ale byla bomba!

IN EXTREMIS

DELPHINE SOFTWARE, SCORE 6, PC, 82%

Velice atmosférická střílečka/dungeon v hlavní roli na palubě kosmické základny obsazené co do tvaru různými, avšak vždy zelenými vetřelci. Tajemnou atmosféru doplňuje systém terminálů, vstupní karty do dveří, paleta zbraní a neustále ubývající kyslík.

INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORE

NEW WORLD COMPUTING, SCORE 8, PC, 80%

Po nás nepřijde potopa, ale lišky, bobříci, jeleni, prasata a krysy, které budou prudce inteligentní, jak ukazuje tato fantasy adventure z budoucnosti přeplněné inteligentními zvířátky.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

PSYGNOSIS, SCORE 6, AMIGA, 80%

Jack T Ladd je kosmický zloděj a v téhle humorné a zapeklité adventure má pouhých 28 dní na to, aby uhradil daně ve výši staletého produktu Země a přilehlých planet. Mistry poněkud obtížná, rozhodně ale zábavná hra ve výtečné grafice s báječnou hudbou.

KRUSTY'S FUN KOUSE

ACCLAIM, SCORE 7, AMIGA, 50%

Akční plošková hopsačka úchylná odpovídajícím způsobem k tomu, že se jedná o zpracování příběhu jedné z postav oblíbeného Bartovského seriálu.

K 240

GREMLIN, SCORE 9, AMIGA, 90%

Totální strategická hra ze sci-fiction prostředí Magellanova mračna - nejen stavění životně důležitých struktur na asteroidech, ale také boj s phavými vetřelci a mimozemšťany čini z této záležitosti neopomenutelnou věc ve sbírce každého správného hráče.

LAST ACTION HERO

PSYGNOSIS, SCORE 7, AMIGA, 20%

Příšerná akční bojová hra, které se úspěšně daří likvidovat zbytky Schwarzeneggerovy popularity.

MANCHSETER UNITED

KRISAUS, SCORE 8, AMIGA, 70%

Průměrný mix Sensible Socceru s Kick Off a dalšími více či méně úspěšnými fotbalovými hrami a manažery. Nijak výrazný krok kupředu ani zpátky.

dopisy

Vážení čtenáři, jsme rádi, že ani prázdninové vedro a radovánky vás neodradilo od psaní dopisů. Jejich hlavním tématem je tupení PC-ček, chvála na Amigu, chvála na PC-čka a tupení Amigy. Boj o výraz kdybyste dosáhl vrcholu, někteří z vás nás přímo dráždí neustálým psaním „kdyby jste“, mnohdy i několikrát za sebou a tučným písmem. Radost nám udělala hlavně Lenka the

Normal, která nám napsala kdybyste 98 krát za sebou. Zajímalo by nás, zdalipak ji někdo v budoucnu předčí. Jako odpověď na naše prosby týkající se psaní česky nám přišla hromada dopisů kompletně v angličtině. I vy jedna zpupná holoto, půjdeme na vás jinak. Píšte všechno v angličtině, píšte jenom „kdyby jste“ a požadujte přidání počítačů, na kterých hra nebyla testována, do tabulky hodnocení. Pokud půjde všechno tak, jak má (tj. učiníte pravý opak než o co vás žádáme), snad nám začne chodit více zajímavých nápadů, jak Score vylepšit. V těchto dopisech se dočtete pokračování klání našeho okradeného Mr. Žida s Mr. Pumprlíkem, jehož začátek je už ve Score 6. Jinak si myslíme, že je od některých z vás maličko naivní psát na konec kritického dopisu „A stejně to neotisknete“. Moc dobře víte, že my kritiku klidně otiskneme, ale domáhat se otisknutí tímto způsobem je přinejmenším zbytečné. Někteří z vás se ptají, jak je možné stát se externím příspěvovatelem naší redakce. Je to jednoduché, napište a pošlete nám recenzi nebo návod napsaný tím nejvybranějším slohem, jakého jste schopni (pokud možno neveršované) a když vaše dílko bude stát za to, možná ho otiskneme. A teď už dost povídání. Teď k tomu, co jste nám napsali hezkého:

VEDETE SVÉ ČTENÁŘE K ZÁLIBĚ V BRUTALITĚ, NÁSILÍ, CYNICHNOSTI A OKULTISMU

Vážení Superpaňani, Váš časopis Score, čtu rád a často. Obzvláště rád čtu vaši pravidelnou rubriku dopisy čtenářů. V čísle 6. jsem se ale dočetl onoho velice rozhořčeně působícího dopisu, v němž byla hlavní myšlenka přibližně tato: „Jelikož podporujete Satanismus v našem státě, přišli jste tímto číslem o jednoho čtenáře navíc. Doufám, že si z toho vezmete ponaučení a změníte se.“ Dobře tedy onen „čtenář“ si spletl vládce upírů s vládcem temných sil, ale to přeci nebyl důvod, abyste se mu vysmáli (Troubeliku utíkej, honí tě rohatej). Abych tedy uvedl věci na pravou míru a dostal se tak k jádru onoho problému. Vy svými články a recenzemi satanismus v našem státě nepodporujete. Né! Vy svými články své čtenáře k satanismu vedete! Pakliže ne k satanismu, pak alespoň k zálibě v krutostech, brutalitě a násilí, cyničnosti, morbidnosti a okultismu. Už jenom z těch obálek vašeho magazínu na čtenáře číší násilí, zlo a agresivita. Zubaté a drápáté příšery v agresivních pozicích. Jaký depresivní účinek mají tyto obálky třeba na vaše mladší odběratele v noci v jejich pokojích?

Své konzumenty vychovávejte, aby v každém vašem slově viděli zákon. Jste si vůbec vědomi zodpovědnosti, kterou se vám podařilo získat? Minule snad propagovat a popularizovat okultismus, magii, woo doo, reinkarnaci a podobná šarlatánství? Nemohu vás nutit, abyste se vzdali toho co vám vydělává na chleba, avšak měli byste vědět, že jednou budete muset skládat účty z toho, čím jste a k čemu jste svými povídkami, články a recenzemi vedli lidi.

JOSEF A. KNOGHT

Na slova Josefa A. Knoghta se těžko hledá odpověď. Při pomýšlení na naše mladší čtenáře v jejich pokojích v pološeru a o samotě se Score nám vstávají rohy, ehm, vlasy na hlavě. Zkusíme se polepšit.

ZAUJAL MĚ TŘEBA TETSUO

Rubrika kultura je dobrá. Zaujal mě třeba Tetsuo - to teda musí být něco, hned sháním. Tak bych byl pro uveřejňování starších titulů, které se ve Score ještě neobjevily. Co kdybyste místo jedné recenze udělali stránku Oldies goldies? Tak čau

PAVEL B. „NOBODY“, DĚČÍN

Už se stalo - red.

BENEATH THE STEEL SKY JSEM VAŘIL UŽ V LEDNU

Slavné Score, právě jsem zavřel šesté vydání Score a musím si říct Hmmm! Je to nadprůměrný časopis co se týče obálek, množství rubrik, počtu obrázků a především hromady fórků. Musím říct, že ten žert ve článku o Battle Isle II týkající se rozřešení žiletka má cca na dvě minuty dostal do stavu jemuž můj přítel psychiatr říká raritní schizofrenie. Jinak je Score tzv. in normal. Existuje spousta jiných věcí než Score pro které stojí za to žít - filmy Woody Allena, slečna z reklamy na Camay, smích Uršuly Klukové, vyře-

šení záhady zmizení mého strýce Alberta při rybaření, pampeliškový čaj - sorry, nechal jsem se unést.

Jak vám to dlouho vlastně trvá než se k vám gamesa dostane? Já například Beneath a Steel sky vařil už v lednu, v době kdy jste to neměli ani v novinách (že je to roztomilý výraz, „vařit“ hry. Často nejsem daleko od pravdy, i když na druhou stranu herní maniak by byl asi vařič). Tak to by bylo vše, přeju vám mnoho úspěchů.

VEELA, PRAHA 4

P.S. Víte, že Umla znamená anglicky ten hroznej čep, co se nám všem houpe v krku? Psina, co?

Právě jsme si dočetli tvůj dopis a musíme říct Hmmm. Na raritní schizofrenii pomáhá natlačením asi 1.5 kg másla do nosu, mozkové závitky pak lépe kloužou. Pokud jsi Beneath the Steel Sky vařil už v lednu, pak máš patrně známé v testovací sekci Virgin Software, protože tahle hra vyšla až na sklonku března.

CHCI VÍCE REKLAM FIRMY VISION

Redakci časopisu Score

Jako váš čtenář mám pro Vás několik otázek:

1. Kolik stojí počítač PC 486 DX,
2. Proč roztahujete „Amigu“,
3. Mám zájem o sdělení, zda je v Praze půjčovna počítačových her,
4. Může hra Doom vyvolat agresivitu dětí nebo dospělých,
5. Bylo by vhodné publikovat více reklam firmy Vision,
6. Jaké podmínky jsou pro přijetí do softwarové policie,
7. Nebylo by možné dát do Score inzerci?

Tak a je to, to jsou mé dotazy a připomínky

MARTIN ŠNEBERG, PRAHA 6 VOKOVICE

Z Martinova dopisu jsme vybrali pouze ty nejzajímavější otázky a tady jsou odpovědi:

- ad1 - pořídíš asi za 40.000,- Kč, když nebudeš příliš náročný,
- ad2 - protože datel nebo, chceš-li, protože to není pravda,
- ad3 - půjčovna počítačových her v Praze byla, ale už není. Ať je jí zem lehká,
- ad4 - může, na následky Dooma může člověk dostat amok a zemřít, nebo i zabít, podle toho, jakou má náladu a jak mu hra zrovna šla od ruky. Ale vážně, naše seriózní odpověď zní „Ano“.
- ad5 - podle našeho názoru by to vhodné rozhodně nebylo,
- ad6 - musíš mít jednu pušku medvědicí, dvě motorové pily, několik párů španělských bot na výšlechy a velký magnet,
- ad7 - bylo.

JEDNOPÍSMENNÁ SLOVA NEPATŘÍ NA KONEC ŘÁDKY

Vážená redakce, dostal se mi do rukou váš výtvar číslo 6 a pocít, že se k vašemu počínání musím vyjádřit, se stal neodbytným. Proto vám tedy píšu.

Když jsem měl nutkání napsat vám v minulosti, měl jsem především v úmyslu kritizovat vaši ne přímo chatrnou, pro publikování však nepřilíh

dostatečnou znalost angličtiny. Nejen pro vás naštěstí se tyto chyby stávají řidšími a snad v budoucnu dokonce i vymizí. Tolik k angličtině. V češtině se vám občas nedaří sladit přísudky a podměty - člověka zamrzí, když čte světově tvářící se časopis, občas i vtipný, a najednou... hrubka. Zkuste s tím něco dělat. Drobné typografické upozornění: jednopísmenná slova nepatří na konec řádky...

(další připomínky se týkají přílišného chválení našeho vydavatele)

S pozdravem Světu mír váš EZEKIEL KATZ

Vážený pane Ezekieli

O našich zkušenostech na poli angličtiny bychom mohli sáhodlouze polemizovat, ale řekněme pouze tolik, že my jsme s tím málem, co známe plně spokojeni. Spokojeni byli i profesoři, kteří nám schválili státní zkoušky i producenti filmů a her, pro které jsme překládali. Ovšem připomněl jste nám, vážený pane Ezekieli, jednu věc, kterou bychom měli neodkladně sdělit svému čtenářstvu. Pokud nás budete chtít kritizovat podobným způsobem jako pan Ezekiel, nezapomenete být trochu konkrétní. Neostýchejte se a napište nám několik anglických výrazů, popř. českých překladů, se kterými nesouhlasíte. Otevřeně se o tom pobavíme. To samé platí pro připomínky k návodům. Nežli obecná kritika o nesprávnosti mnohem více prospěje KONKRÉTNÍ popis chyby. Nejen, že nám všem bude jasné, o co jde, ale chybu rovněž opravíme v zákysniku. A co se týče toho, jak občas čtete a najednou hrubka, nenechte se tím odradit a dočtete si článek dokonce.

RODIČE MI ZAKÁZALI PAŘIT - MOJE SMRT!

Nazdar paňani, jak se Vám paří? Mě se paří špatně, pařilo by se mi dobře, ale ta škola, kvůli ní skoro nepařím. Popíšu Vám průběh mého týdne:

Po-Čt v 5.20 hod. Jedu vlakem do Plzně do školy. Po škole jedu na internet, z intru jedu na videohry, když se vrátím, tak jdu pařit (někdy) na internetní počítače, no a večer, když zbude čas, tak se učím. Taký po třídě rozdávám disky a sháním hry (pirátsky - psst), ale chci se polepšit.

Pá - v pátek vyberu plné disky a jedu domů. Doma se najím a pak pařím, spát jdu brzy, abych ráno brzo vstal.

So - vstávám v 5.00 - 5.30, v 6 už pařím, přestávku si dávám pouze na oběd.

Ne - ovšem pro takovou pařbu naši nemají žádné pochopení, a tak se stává, že v neděli mám zkažený celý den. Zdá se mi, že počítač je mi drogou. A také se obávám, že kdyby rodiče nebyli celé prázdniny doma, tak bych počítač ani nevyplínal.

Ale abych se dostal k jádru věci, možná už tušíte, můj prospěch ve škole... otec se zlobí, když dostanu 3 a já na vysvědčení poprvé dostanu kuli a hned 2x - a to je vyhazov. Takže si dovedete představit ten povyk. Nyní se musím rozhodnout mezi zaměstnáním nebo učákem, ale co je snad nejhorší, rodiče mi zakázali pařit - moje smrt!

S pozdravem váš oddaný čtenář

PAVEL KOŠTÁLEK, DOMAŽLICE

Inu paření a rodiče, to nikdy nešlo dohromady. Člověka alespoň potěší, když ve svrabu není sám a proto věz, že asi před pěti lety musel Andrew rozštípat dveře od skříň sekerou, aby se ke svému miláčkovi Sinclairovi dostal (ten pak dostal).

Takže vidíš, máš se ještě docela fajn. I když líp by bejt mohlo, to jo - mít milión v bance, sedět si a pařit, kafičko, nádherna...

POTŘEBOVAL BYCH PŮJČIT ASPOŇ 100.000

Zdravím Score, přejděme k věci: Potřeboval bych půjčit (dát) aspoň 100.000 Kč. Stačilo by i méně, ale radši víc než méně (uffff - to nejhorší mám z krku). Takže: těch 100.000 Kč bych potřeboval na hardware a software. Mám totiž jenom 286-ku, takže o super hrách si můžu nechat leda zdát (a radši ani to ne - pro jistotu).

Na upgradování peníze nejsou, ale nebudu si stěžovat - jsou i horší věci než je 286-ka (třeba dvě 286-ky - pozn. Autor). Jinak je váš časák nej, nej. Nemáte tam jenom křížovku o ceny (blbost, že jo?). Jen tak dááááá. Zdraví Vás Váš

!71J\$S*0#&

P.S. nebudu Vás nudit a proto nenapišu „Doufám, že to otisknete“. (No jo, jenže teď jsem to napsal - tak to nečtete).

Apelujeme na naše publikum, půjčete někdo tomuhle zoufalci na jeho upgrade nebo začne posílat výhrůžné dopisy. Vždyť co je to dnes za peníze, proč byste mu je rovnou nedarovali? Ale vlastně, peníze nejsou všechno - nestačila by třeba puša? A to o tom otisknutí byl dobrý nápad, tak jsme to radši nečetli.

MARTÍNEK ŘÍHŮ DISKETY NEVRÁTIL

Nazdar herní maniaci, jestli si ještě pamatujete na Mr. Žida, kterému jste věnovali trochu místa ve Score č.6, tak vezte, že jsem to opět já.

Začnu pro Vás zcela zdrcující zprávou. Jelikož Martínek Říhů diskety nevrátil, nebude ani návod na Maupiti Island. To je vcelku jednoduchá rovnice. Tímto aktem se zcela zřeká odpovědnosti za to, co Pumprlíkovi provedete.

Dále bych Vás velice rád poprosil, abyste rozlišovali příslušníky naší populační skupiny a lidí vyznávající judaismus. Žid, jako název příslušníka národa, se píše s velkým Ž, zatímco žid se „ž“ znamená absolutní koninu. K mému zármutku jste ale zkomolili i jméno krále Šalomouna na Šalomouna!

Existuje již něco jako tříhrylostní CD-ROM drive? Chci si koupit CD-ROM a nechci nějakou starou šunku. Prosím Vás, nezlobte se na mne, ale já Vám ten návod opravdu nepošlu! Velice vám děkuji za odpovědi a pochopení

ORTODOXNÍ ŽID

Nazdar Žide, vypadá to, že jsi pořád ještě okradenej. Takže Martínek Říhů ti ty diskety ještě nevrátil? Dobrá, jsou chvíle, kdy i Score něco naštvě, a...

Dnes tedy otiskneme pouze jméno a přístě to bude adresa. Že?

K tomu CD-ROMu: samozřejmě existuje, ale jen přes SCSI řadič. Takže pokud chceš opravdu rychlé CD, pak utratíš asi 28.000,- peněz.

ZMATEK OKOLO „LIFE OF BRIAN“

Redakce Score, tak v první řadě: Nemusíte se snažit dělat ze čtenářů blbce. Když ohlásíte v každém čísle že vyjdete 15. toho měsíce mohli byste to dodržet. Např. č.7. tak mělo vyjít, ale rozhovor s Janem Eislerem jste mohli dělat nejdříve 20.6.

Pochybují, že pracujete i v neděli. Toto mě tvrzení je podloženo otázkou redaktora co iche nejvíce potěšilo - odpověď...bla, bla, film Life of Brian. Bohužel, tento film dávali 18.6 v sobotu. Takže si přístě odpustíte kecy o datu vyjít. Aby každé číslo nemusel lítat od 15. do konce měsíce do nejbližšího tabáku.

Jako celek váš časopis docela ujde. Rozšířil bych techbox. Nemusím vědět detaily té které hry, která se líbí vám ale i nějaké další. S pozdravem

ONDRA K. PRAHA

P.S. Pochybují že to otisknete.

OK. Dostal jsi nás na kolena, odhalil jsi naše podvodné machinace a lži, totálně jsi nás pokořil a zničil. Jako odměnu za své snažení vyhráváš videokazetu LIFE OF BRIAN, jejíž existence ti asi do smrti zůstane záhadou.

NECHCI PO VÁS, ABY JSTE MĚNILI TABULKY

Nazdar Score, mám k vám pár připomínek a taky mám nějaké nápady. Jsem amigista (A500) a dost mi vadí, že nepíšete do tabulek na jaké počítače hraje. Nevadilo by to, KDYBY JSTE hry, které jsou jak na Amigu tak na PC testovali občas i na Amize. Nechci po Vás, ABY JSTE měnili tabulky hodnocení. To není třeba. Mohli BY JSTE to vyřešit tak, že BY JSTE u her, u kterých máte možnost testovat je i na PC i na Amize udělali dvě tabulky hodnocení. Jednu pro PC a jednu pro Amigu. Tato jednostrannost poškozuje především Amigu.

Myslím, že něco jako Techbox by se mohlo udělat i pro Amigu. Amiga přece není špatný počítač. V mnoha ohledech je srovnatelná s PC a v některých PC dokonce předčí.

Z vaší redakce se mi nejvíce zamlouvá ICE, protože mě nejlepší vztah k Amize.

P.S. Nevím co je tak fantastického na Doomovi. Hrál jsem ho, ale moc mě nenadchnul.

S pozdravem ALI

Ahoj Ali, Amigisto. Co se týká tvých starostí okolo tabulek, tak o tom už jsme psali moc. Takže pouze ze suché konstatace: „Tabulkám se jejich současná existence líbí a nemíní svůj design nijak měnit“. Z tvého dopisu nás zaujala spíše poznámka o Doomovi. Je velice nepravděpodobné, že jsi ho hrál na opravdu rychlém PC, a je nemožné, že jsi ho hrál proti někomu na síti. Jistý člen naší redakce (Červ), zapříslušil amigista, si pouze kvůli němu koupil PC486DX/4 100Mhz. Takže si ho rozhodně zkus zahrát znovu.

PŘEJI VÁM HODNĚ SKVĚLÝCH PAŘEB.

Čau Score, v sedmém čísle jste mi udělali radost článkem o Atari ST. Ne snad kvůli tomu, že ho vlastním, ale ostatní co tuto značku haní, ať už z neznalosti, si mohou přečíst pár pravdivých řádků o tomto stroji.

Samozřejmě že závidím hry (tedy některé, především dungeony a simulátory) PC-čkářům, ale to se nedá nic dělat. Mě ST vyhovuje ať si každý říká co chce.

Líbí se mi Váš časopis a od té doby co jste odešli od censored si Vás kupuji. Protože styl psaní některých autorů v censored je na velice nízké úrovni. (Neříkám, že bych to svedl lépe, ale jsem čtenář a mohu proto kritizovat).

Přeji Vám hodně skvělých pařeb a nápadů pro tento velice „průbojný“ časopis

S pozdravem GEORG

Ahoj Georgi. Jsme rádi, že tě zaujal článek o Atari ST. (S těmi dungeony a simulátory nás to mrzí.) Co dodat, díky.

VYHUBTE MLOKY!

Zduř ogaři neboli vážená redakce, prosím, aby jste (ha, ha) mi zaslali tyto hry na kazetách pro Sinclair ZX Spektrum: Arena, Battle Isle II, Powermonger. Mohu vám nabídnout: Gotcha, Pinball, Popeme. Děkuji

Ha, ha! Blbá sranda, co? Takže trochu „vážně. Váš časopis je: Super, Mega, ega, vga, giga a ultra, ingra, hyper, super sonic, extra, speciál, naturál, nafta, hi-tech, perfect, extraterrestrial, advanced d&d, absolut cool, but not fool. Ač jsem se v něm nílal, chychtal a rochnil dlouho, nenašel jsem nějakou chybu. Škoda. Líbí se mi, že nepíšete jen recenze a návody, ale i techbox, kulturu etc. A nyní potěsek, nebo radši co bych po vás chtěl: Nešlo by udělat představení V.I.P. F.Fuky a jiných externáků?

Mějte se skvěle, začněte vydávat SCORE Plus a vyhubte mloky!

MARTIN H. ALÁ FLFKAM

PS: Madmaxovi se Letris povedl, je to skvělá pařba...

PSS: Starej zlatej Sinclair...

Zdař pane Flfkame. Díky za fóry - pobavily. Externáky budeme představovat průběžně v dalších číslech Score.

add PSS: Jo to byly časy, kdy pan Sinclair chodil po zemi...

DOPISY ČTENÁŘŮ

TRNKY-BRNKY JSOU UBOHÝ

Ahoj redakce, když si tak listuju ve vašem časáku tak mě to přivádí na bezvadnou myšlenku vám napsat a to hned z několika důvodů:

1. Proto, že jsem holka a ať koukám jak koukám tak žádný dopis od nějaký holky nevidím. Takhle to vypadá, že píšete jen pro kluky.
2. Chci vás pochválit za to jak skvěle je tenhle časák.
3. Je sice skvěle, ale má to jednu obrovskou chybu - je tam málo stránek!
4. Před tejdnem mi táta přinesl nový počítač PC-Escm a na CD nějaký hry. Mezi nima je i hra Star Wars. Má skvělou grafiku, ale je dost těžká. Potřebuju radu!

Na závěr snad jen to ať se vám daří a ať vám vydrží humor, protože Trnky Brnky jsou někdy proti vám úplně ubohý.

Ahoj krásná nepodepsaná (Tedy jestli krásná s určitostí nevím, ale takhle to líp zní - red.). A teď něco k těm důvodům.

ad1. Holky moc nepišou. Asi to neumějí, nebo co?

A ty seš prostě světla výjimka, která nás v redakci moc potěšila.

ad2. Děkan.

ad3. Strašně málo!

ad4. Fakt, že máš nový počítač třídy PC-Escm nás velice potěšil a pokud máš s nějakou hrou problémy, buď, prosím tě, konkrétnější.

PS: Nechceš nám na chvíli půjčit svého tatínka? Třeba by nám přikoupil pár počítačů...

TENTO LIST MI NEVYTLAČÍTE!

Čau, Score!

Raz, keď som išiel do Košíc, tak som tam uvidel veľa iných časopisov. Poprezeral som si ich a rozhodol som sa pre Score. Keď som prišiel domov, zistil som, že som sa rozhodol správne. Score je fakt super časopis, a nepíšem vám preto, aby ste môj list uverejnili, ale preto, lebo to je pravda. Viem, že tento list mi nevytlačíte, ale to nevadí. Chcel by som vám položiť zopár otázok:

1. Teraz nevybuchnite smiechom: Nemohli byste aspoň pol strany venovať osembitovému Didaktiku?
2. Ku hrám (napr. recenziám), byste mohli uvádzať ceny hier? (bez urážky).
3. Čo si myslíte o hre Monkey Island I? (Mám aj PC 386).

Takže to boli všetky otázky a čakám (pokiaľ sa dočkám) odpovede. Viem, že prvá otázka ani nemala zmysel, ale všetko treba skúsiť. Takže, ak mi odpoviete budem rád.

INGEMAR SCHMIEDT, MEDZEV

Vítej Ingemare! K věci:

Ad1: Cháá Cháá (exploze), nemohli!

Ad2: Bohužel, hry neprodáváme, ale pokud se porozhlédneš po reklamách a po obchodech, snad to pro tebe nebude úplně neřešitelný problém. Psssst! je to něco okolo 1500,- Kč (málo to rozhodně není).

Ad3: Monkey Island I i II jsou super!

Děkujeme, za dopis asi desíti amigistů, kteří po čase změnili názor a nyní se jim už líbíme daleko více. Pro nedostatek místa uvedeme pouze jména:

MOJMA, PUMLA, PEPA, MILOŠEK, NATHAN... (další signatury nerozluštěny)

PS1: Dr. Beaste, dej si pohov.

PS2: Děkujeme firmám Kuřátko A.S. a B.B.E. Mozkodlaby za vyčerpávající dopis.

PS3: Drahý Yetti, přístě to zkus staroanglicky, uvidíme, co z toho bude.

SCORE



Foto FALCON FILM

KINOLOGIE



Dva filmy, které by se měly objevit v našich kinech koncem září a jsou celkem dobré, i když je každý úplně jiný (to jste nečekali, co?)

Útěk z Absolomu: Ray Liotta (zřejmě vpravo) se setkává s kolegou, který neměl štěstí.

VLK

(WOLF) REŽIE MIKE NICHOLS.
HRAJÍ: JACK NICHOLSON,
MICHELLE PFEIFFEROVÁ.

Určitě jste nezůstali ušetřeni nejružnějších *Vlkodlaků*, *Kvílení vlkodlaků*, *Vlkodlaků v Londýně*, *Školáků vlkodlaků* a podobně. Myslíte si, že už další podobný film nevydržíte? Nebojte se - *Vlk* je něco trochu jiného.

Nesmělý redaktor knižního vydavatelství Will Randall se jedné noci (samozřejmě za úplňku) vrací svým autem domů, do New Yorku. Náhodou srazí velkého vlka a když mu chce pomoci, obdrží kousanec do ruky. A začnou se dít věci...

Will se začne měnit k nepoznání - zlepši se mu sluch, zrak i čich, vrátí se mu chuť k jídlu i k sexu a začne se i jinak chovat - najednou už není nesmělý, ale tvrdý a nesmlouvavý. Najednou ví co chce a začne si v životě dělat pořádek a „značkovat si své území“ (v přeneseném slova smyslu i doslova). Pak ovšem všechno zkomplikuje půvabná Laura, dcera jeho zaměstnavatele...

Teď se asi ptáte: „Kolik litrů krve?“, „Jak úžasné triky?“, „Jak brutální sex?“ Kdepak, nic takového. *Vlk* sice vychází z klasických vlkodlačích příběhů (i když se v něm slovo „vlkodlak“ vůbec neobjeví), ale zpracovává je originálněji a zajímavěji než obvykle. Autoři nám předkládají otázky: „Musí to nutně být prokletí, být jiný než ostatní? Není možné se s tím smířit a využít to ke svému prospěchu?“ A nevnučují nám žádnou odpověď - tu si musíte zformulovat sami, podle toho, jak na vás *Vlk* zapůsobí.

Největším magnetem pro diváky je určitě Jack Nicholson v titulní roli - ďábel z *Čarodějky z Eastwicku*, *Joker z Batmana*, trochu šílenec a hlavně geniální herec. I když se v noci mění na vlka, maskéři neměli moc práce. Dodal jenom zuby, oči, pár chlupů a trochu ostřejší rysy - a zbytek dokázal Nicholson (i když mu museli trikoví odborníci trochu pomoci při běhání a skákání - nechte se překvapit).

Režisér Mike Nichols je PAN režisér (možná znáte jeho *Absolventa*, *Hlavu 22* nebo *Podnikavou dívku*) a postavil svůj film hlavně na nezapomenutelném herectví Jacka Nicholsona, kterému zdánlivě sekundují Michelle Pfeifferová (neustále půvabná) a James Spader (správně slizký). Scénář je opravdu originální (producenti dokonce nařídili novinářům, aby neprozrazovali poslední třetinu filmu, takže to neudělám) a hudba Ennia Morriconeho možná není vynikající, ale je zajímavá.

Takže: *Vlk* je zajímavý film, ale trochu zavání tím, čemu se říká „umění“. Pokud vám to není proti srsti a vydržíte dvě hodiny sledovat plátno, nejist při tom a nevěnovat se okolo sedícím divákům, nebudete návštěvy kina litovat. **FFUK**

ÚTĚK Z ABSOLOMU

(ESCAPE FROM ABSOLOM) REŽIE MARTIN CAMPBELL.
HRAJÍ RAY LIOTTA, LANCE HENRIKSEN, MICHAEL LERNER.

Píše se rok 2022 a konečně se objevilo řešení problému s nebezpečnými odsouzenými: Absolom, utajený ostrov s hustou džunglí, kde jsou vězni ponecháváni svému osudu. Pro kapitána námořnictva Johna Robbinse (Ray Liotta), neprávem odsouzeného za vraždu svého velitele, to znamená konec šancí na útěk, na záchranu a na přežití. A nebo ne? Samozřejmě, že ne, o čem by ten film asi jinak byl?

Útěk z Absolomu je dílem stejných producentů (tedy nikoliv režiséra) jako *Vetřelci*, *Terminátor 2* nebo *Propast*, a je to na něm vidět. Akce střídá akci, výprava je velkolepá, střih je jako z MTV (stříhač Terry Rawlings má na svědomí i *Blade Runnera* a *Vetřelce 1 a 3*) a mrtvých je nepočítaně. Je to sice science-fiction, ale není to pro příběh příliš důležité. Po čtvrtině filmu se totiž děj prakticky nehne ze zmíněného ostrova, který se vyznačuje mimo jiné tím, že na něm není téměř žádná technika ani elektronika kromě té, kterou si odsouzenec smontují z odpadků vyplavených mořem. To ale není nijak na škodu filmu a vznikají díky tomu originální situace - například, když se špičkoví elektronici zoufale snaží uvést do chodu staříčkový spalovací motor, který má pohánět rozpadlou kóabku - jedinou šanci na útěk z ostrova.

Jako kdyby neměli už tak dost problémů, jsou obyvatelé ostrova rozděleni na dvě tlupy, které spolu

bojují. Brutální Outsideri se dělí na několik odlišných „podtlup“ jako Skinheadi, Motorkáři, Krtci a Cyberpunkeri (vzhledem k tomu, že se film odehrává v roce 2022, máte jedinečnou šanci uvidět v něm Cyberpunky - důchodce). Všichni Outsideri jsou správně brutální a kdybyste je potkali v noci u Hlavního nádraží, asi byste jim korunu nepůjčili (nebo spíš hodně rychle půjčili). Na druhou stranu Insideri jsou mírumilovní, snaží se obdělávat pole, pěstovat dobytek a bránit se ve svém středověkém opevnění před Outsideri - s proměnlivým úspěchem. Robbins se setká s oběma skupinami a nakonec zakotví u Insiderů, kterým se snaží vysvětlit, že si to nemají nechat líbit a nejlepší obrana je útok. To se mu podaří a nakonec dojde k velikánské bitvě, která nedopadne tak, jak se očekávalo, protože... a neřeknu, neřeknu!

Robbinse hraje Ray Liotta, který je jako tvrdý maršál stejně dobrý jako šílený policista ve *Zhoubné vášni* nebo duch v *Hříšti snů*. Ještě zajímavější je můj oblíbený Lance Henriksen (robot Bishop z *Vetřelců* nebo zloduch z *Živého terče*) v roli „Otce“ - šéfa Insiderů. Především díky němu je pro mě *Útěk z Absolomu* o trochu (o trošičku!) víc, než jenom výborná akční podívaná. To ale neznamená, že byste museli při jejím sledování používat mozek víc, než je nezbytně nutné - dobrou zábavu!

FFUK



A nakonec, co vás čeká v příštím čísle?

V příštím čísle vás toho čeká taková spousta, že vám snad ani nechceme kazit radost tím, že to vyzeráme. Můžeme ale podhalit roušku, obrazně řečeno. Recenze? **SYSTEM SHOCK**, **DOOM2**, **SPACE SIMULATOR**, **BATTLE BUGS**, **OUTPOST** a mraky dalších, o kterých zrovna nevíme, protože ještě nevyšly. Návody? Staříčkový **ISHAR**, strategie na **BATTLE ISLE 2**, dokončení **AI-QADIMA** a pokračování návodu na **ULTIMA UNDERWORLD**. Další rubriky? Všechny na svém místě včetně převratných a vyčerpávajících novinek, strhující soutěže, kultury, nezapomenutelných dopisů a všeho veselého, báječného a podzimmě laděného.

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

386 DX - 40 MHz	24.990,-
486 SX - 25 MHz / VL BUS	26.790,-
486 DX - 40 MHz / VL BUS	28.690,-
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS	28.990,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS	30.890,-



**Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.**

2 LETÁ ZÁRUKA

rozšíření z VL BUS na PCI	+ 2.500,-
VGA 1 MB VL BUS	+ 1.330,-
HD 340 MB	+ 1.400,-
HD 420 MB	+ 2.100,-

CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s	+ 3.990,-
zvuková karta DEXTRA 8-bit	+ 1.600,-
zvuková karta DEXTRA 16-bit	+ 3.630,-
MS-DOS 6.2 + Windows 3.1	+ 2.170,-

**VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.**

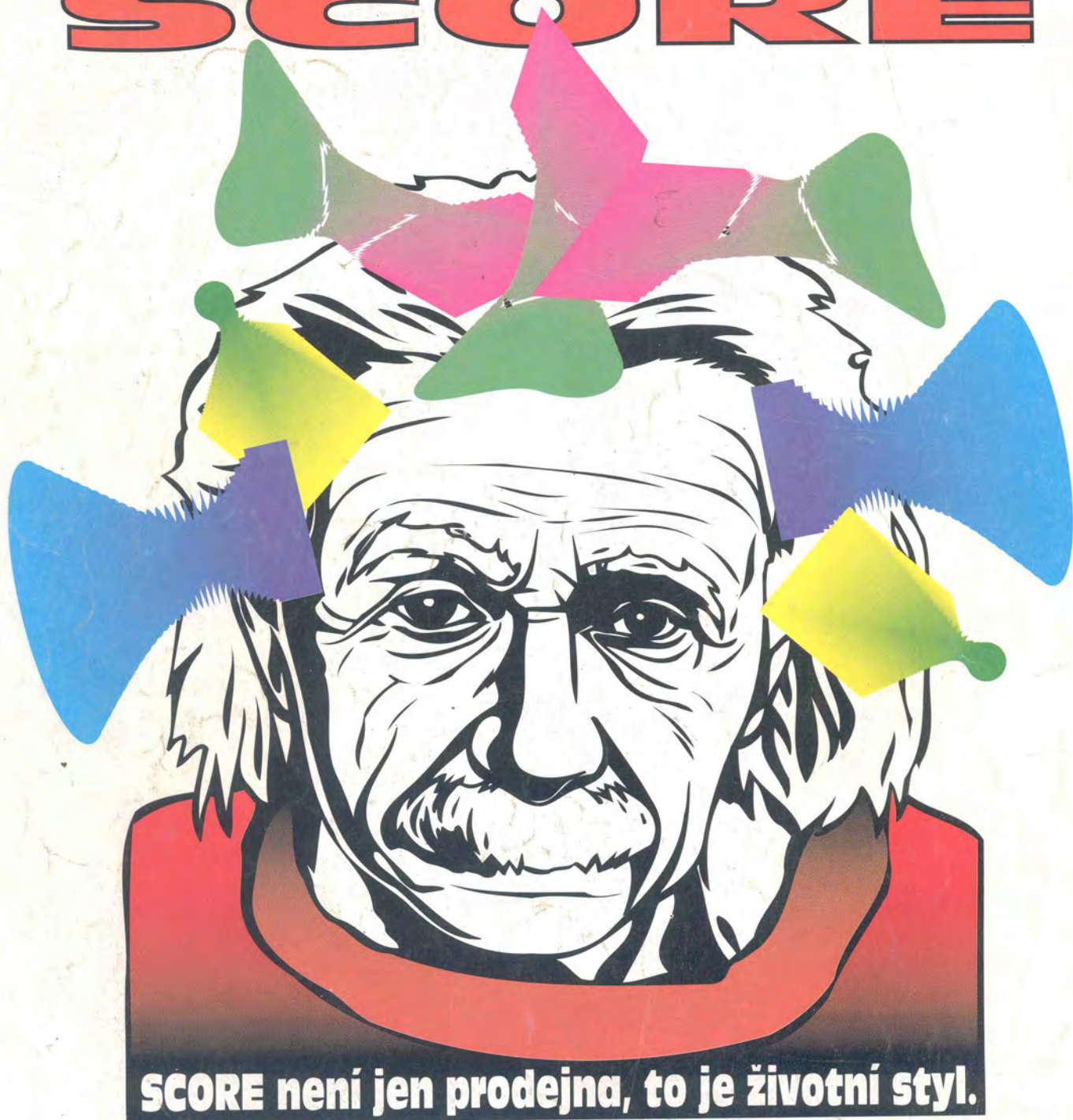
Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: Prošek, Tr. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02
DEČÍN 3: DeCe Computer s.r.o., Žerotínova 376, Tel / Fax : 0412/221 13
JABLONEC NAD NISOU: SWAH JABLONEC s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910
LITOMĚŘICE: SNEL v.o.s. Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax : 040/394 619
PISEK: KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel: 0417/293 93
ÚSTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

PRODEJNA POČÍTAČOVÝCH HER

A **SCORE**



SCORE není jen prodejna, to je životní styl.

V prodejně nenajdete uživatelský software, najdete tam jenom největší výběr počítačových her v České republice.

A pokud byste tam snad vytoužený titul nenašli, není to žádný problém - objednáme ho pro Vás!

Nabízíme hry pro všechny hlavní počítačové systémy: PC, CD-ROM, AMIGA a Macintosh.

A pokud budete chtít při výběru poradit nebo hru předvést, stačí se jen zmínit jednomu z prodáváčů - vášnivých hráčů.

Tak zapomeňte na všechno a zajděte se podívat do prodejny SCORE - ještě dnes!

Praha 6
Čkalova 7

Po
14:00 - 18:00

Út - Pá
10:00 - 18:00

So
10:00 - 14:00

ELEKTRODŮM Brno
Janská 9